HARDWARE: Diamond Monster si Helios 3D • Jurnal Lionhead • CONCURS • CAD>

GAME OVER



Când Mechwarrior iese din scenă, e timpul pentru

HEAVY GEAR

POSTER DUBLU

- Heavy Gear
- Master Of Orion II

F-22
Air Dominance Fighter

Command & Conquer 2
Tiberian Sun

Warlords 3
Cel mai bun AI?

Diablo 2
După ce ai învins...

Numărul 9 • 48 pagini • 13.000 lei


AVETI NEVOIE DE O CASA?
PE DUMNEAVOASTRA NU VA PUTEM AJUTA, DAR PE PISICA DVS. DA !
PISICASA Wind
SINGURA PIRAMIDA DE INTERIOR
STARNITI INVIDIA PISICILOR VECINE
EPATATI-VA PRIETENII
USOARA, LAVABILA, SUPER-PUFOASA, CU O EXTRA-PERNA IN PLUS
ISI GASESTE LOCUL ORIUNDE IN CASA TA
CUMPARATI-I DE CRACIUN O CASA
INAITE DE A VA CERE EA O BICICLETA !
CONCEPUTA, PROIECTATA, CONSTRUITA SPECIAL
PENTRU CA PISICA DVS. SA SE SIMTA BINE IN EA !
OFERITI-I PISICII DVS. O CASA DE VIS !
(SI RECUPERATI-VA FOTOLIUL FAVORIT)
PENTRU COMENZI SUNATI LA 322 61 65

sumar

• • •

Editorial

TREBUIE SCURT. STOP. NU ÎNCEPUT, NU GARGARĂ. STOP. NOI MUNCIT GROAZNIC VINE MULT SPERĂM UNDE SĂ PLACĂ PENTRU VENEZUELA. STOP. ABORT, RETRY, FAIL, TRANSFORMAT ÎN PC-HERALD. STOP. PARE RĂU GREŞELI TRECUT, MULT, PROST. STOP. POSTER? STOP. PARE RĂU. STOP. AŞTEPTĂM MAIL. STOP. PĂRERI CONTEAZĂ. STOP. MIE PLĂCERE VOI PĂRERE. STOP. NU CD? STOP. DACĂ SUPĂRĂM, SCOATEM CASETĂ! STOP. VEDEM LUNA VIITOARE. STOP. ANDREI FÂNTÂNĂ OVER.

• • •

GAME OVER

Dan Radulescu
director de redacţie (gex)
Daniel Buhanita
director tehnic (nexus)
Andrei Fantana
şef de director (afantana)
Paul Friciu
director de fişiere (bugs)
Razvan Jianu
criticul (roger)
Stefan Zamfir
complicele (cz)
George Ionescu
şef strategii neeconomice (mazer)
Iulian Toma
director de sine stătător (johnny)

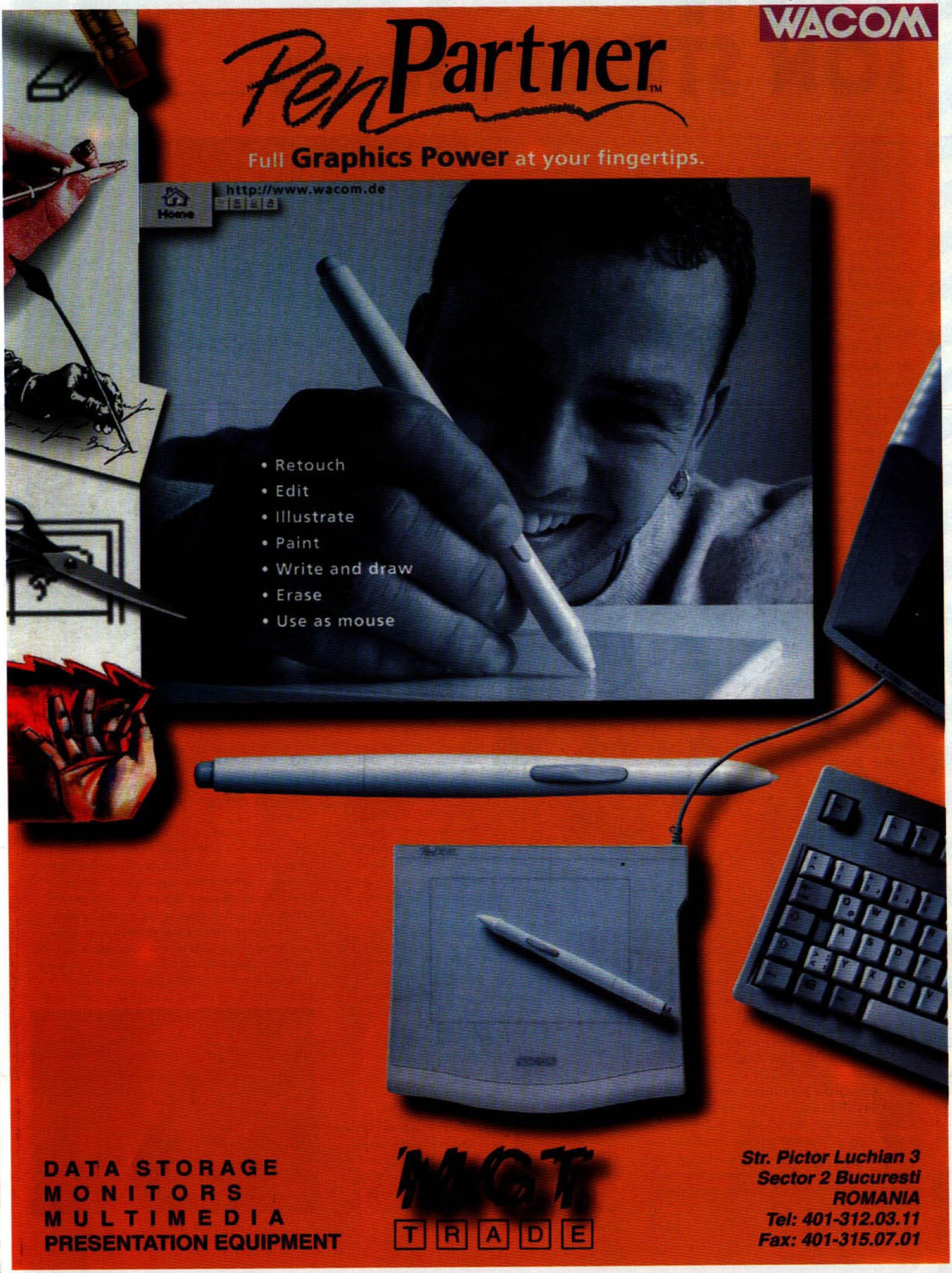
Au colaborat:
Maximilian Corbu *(max)*

Editat de **EXIM TURIN** srl
ISSN 1224-2403

Adresa redactiei:
Str. Agricultori 119-121,
bl. 82 Calarasi, ap. 13, sector 3, Bucuresti
E-mail: nume@gameover.kappa.ro
WWW: http://gameover.kappa.ro
Tel: 320.3560 Tel/Fax: 322.6165
Magazin Tel/Fax: 613.9669

Notă: pentru E-mail folosiţi numele din paranteze

TIPĂRIT LA IMPRIMERIA „CORESI"


WACOM
PenPartner™
Full Graphics Power at your fingertips.
http://www.wacom.de
Home
• Retouch
• Edit
• Illustrate
• Paint
• Write and draw
• Erase
• Use as mouse
DATA STORAGE
MONITORS
MULTIMEDIA
PRESENTATION EQUIPMENT
MGT
TRADE
Str. Pictor Luchian 3
Sector 2 Bucuresti
ROMANIA
Tel: 401-312.03.11
Fax: 401-315.07.01

ION STORM: firma de la... Ion Storm?

Dacă vorbeşti de 3D shoot'em' all-uri nu se poate să nu vorbeşti şi de id Software, pentru că ei au abătut asupra noastră Wolfenstein 3D-ul, cu care au obţinut o groază de distincţii, DOOM-urile, cu care aproape au cucerit lumea, şi QUAKE-ul, cu care audistrus-o. Iar când vorbeşti de id software, nu e posibil să nu spui două vorbe despre ex-colegii John Romero şi John Carmack, pentru că ei sunt designerul principal, respectiv creatorul engin-urilor în jocurile mai sus amintite (adică unul e responsabil de ce vezi, iar celălalt de cum te mişti).

De ce am zis ex-colegi?Pentru că, după ce a terminat lucrul la QUAKE, fără să aştepte vreun profit,John Romero a plecat pentru a-şi fonda propria companie. Romero şi-a dorit un id care să se dezvolte, să lucreze la mai multe proiecte în acelşi timp şi să abordeze mai multe genuri. Carmack, atât timp cât era lăsat în pace să lucreze la engine-urile lui - ceea ce îi aducea "exact câte Ferrari-uri avea nevoie" - era mulţumit.

Dar, mai presus de toate, John Romero şi-a dorit o firmă în care pe primul loc să se afle designul, iar id era o firmă bazată în primul rând pe tehnologie. Aşa că, împreună cu vechiul său prieten Tom Hall plus Todd Porter şi Jerry O'Flaherty, de la 7th Level, au fondat ION STORM şi i-au ales ca motto: "Design is Law". Aţi ghicit, in mare majoritate respectivii sunt designeri.

Cât de important e designul într-un joc?

În ziua de astăzi toate firmele se bat cu cărămida în piept ce tehnologie o să aivă jocul lor. Nu spun că nu e importantă, dar un joc nu e numai tehnologie. Atunci când închideai geamul la două neaptea, după o partidă de DOOM, nu o făceai pentru că te-a impresionat tehnologia, ci din cauza atmosferei sinistre pe care numai un vrăjitor al designului ca Romero o putea crea.Viteza jucătorului, puterea de foc a armelor şi alte lucruri care nu se văd, dar se simt, influenţează puternic jocul şi, mai ales, ţin de design.



Pe de altă parte, asta nu inseamnă un total dezinters pentru tehnologie.Engine-ul de QUAKE a fost obţinut de către Romero pentru primele lor 2 jocuri, primesc upgrade-uri şi lucrează la el cu proprii programatori.Cel de-al treilea joc o să fie bazat pe voxeli, iar pentru următoarele au bani să obţină ce tehnologie au nevoie.

În viziununea lui Mike Wilson, fost "bizniz guy" la id şi actual CEO (Chief Executve Officer) la ION, DESIGN IS LOW inseamnă că designul -şi jocurile lor în general- nu vor fi influenţate de nimic comercial.

Chiar şi aşa, ION STORM a încheiat un contract de distribuţie cu EIDOS, pentru primele lor 3 jocuri, de 13 milioane de dolari, fără să le arate nimic inafara unor track-uri audio.



AAA... Paul?

Locul unde respectivii vor să realizeze o "perfectă utopie a jocurilor" este mansarda unuia dintre marii zgârie-nori din Texas cu sticlăraie, vedere 360 de grade şi tot tacâmul (se pare că avocaţii şi bancherii au avut probleme de adaptare faţă de noii lor vecini cu părul lung, bocanci militari şi tricouri cu Nine Inch Nails,dar acum s-au obişnuit şi îi întreabă la lifturi o când o să le apară următorul joc).

Atmosfera care domneşte între cei 60 de ioni (de 3 ori mai mulţi ca la id), câţi s-au strâns, e una de nonconformism total. Au fiecare câte un P200 pe birou, intre care se încropesc frecvent deatchmatch-uri de QUAKE, au o formaţie proprie de rock, care să le cânte când simt nevoia şi o pagină de Intenet cât romanul "Moromeţii", plină cu interviuri, noutăţi, miştouri şi chiar review-uri despre alte jocuri.Însă distracţia principală rămâne, cum spunea Romero, aceea de a lucra la jocurile pe care doreau să le facă.

Politica lor constă în a realiza jocuri de frontieră, înglobând elemente din mai multe genuri, care să fie nu mai violente, ci mai adânci, în care jucătorul să se implice cât mai mult.

Toate jocurile de la ION STORM vor fi multiplayer şi cooperative.

În momentul de faţă 3 echipe, conduse de Romero, Hall şi Porter, lucrează la 3 proiecte diferite: Daikatana - un 3D shoot' em all, Anachronox - un RPG şi Dopplegganger - o strategie în timp real.Echipele, având aproximativ 15 oameni (7 desenatori, incluzându-l şi pe designer-ul principal, 3 editori de nivele, 3 programatori şi un şef de producţie) cooperează, schimbând idei şi subtilităţi de programare, înconjuraţi fiind de atenţia deosebită a lui Jerry O' Flaherty, care se ocupă de artă (în sensul american al cuvântului) pentru toată producţia.

Acum ia să dăm o Roaită pe la fiecare echipă, cu şefii ei cu tot.

DAIKATANA -John Romero

S-a născut în Colorado, are 29 de ani şi programează de 17. Cele mai importante isprăvi ale copilăriei sale au fost când a fugit de acasă ca să termine Pac-man-ul cu high score şi când i-a învăţat pe colegii tatălui său din aviaţia militară câteva şmecherii ca să le meargă mai bine simulatorul de zbor. Desigur, a fost importantă şi deciza de a abandona colegiul pentru a face jocuri.



... şi stele făclii

A lucrat mai întâi pentru Origin, apoi s-a mutat la Softdisk unde i-a întâlnit pe John Carmack şi Tom Hall (puţintică răbdare şi o să înţelegeţi) cu care a fondat id Sofware în Februarie 1991. Rezultatul îl ştiţi.

Ce probabil nu ştiţi este faptul că, în urma a ceea ce a făcut, a ajuns milionar (cel puţin el o merită) şi este cotat ca unul dintre cei mai buni designeri ai momentului. Are o nevastă frumoasă, două Ferrari-uri şi un Hummer.

Acum este leader-ul proiectului Daikatana, un 3D shooter care vrea să folosească engine-ul de Quake (s-ar putea chiar pe cel din Q2) la întregul său potenţial: de două ori mai multe frame-uri pe secundă decât în Quake, 500 de poligoane (faţă de 150), o mai mare rezoluţie a texturilor, ceaţă, ploaie, zăpadă, transparenţă.

Dar Romero nu vrea să realizeze doar un Quake doar un pic machiat ci promite o experienţă de joc complet diferită. Daikatana va avea o linie epică şi un scenariu foarte bine definite şi influenţate de desfăşurarea jocului; vei fi însoţit de încă două personaje; vor apărea



HA! HA! HA! The reactor core! Now I shall rule the world

64 de monştri (faţă de 24 în Quake) şi 32 de arme (faţă de 8) împrăştiate pe lungimea a 4 capitole situate în perioade istorice diferite; vor exista elemente de RePeGe şi tot aşa.

Tu joci rolul lui Hiro Miyamoto, expert în artele marţiale elev al arheologului Toshiro Ebihara care tocmai a fost asasinat de către asistentul său Benedict pentru a-i fura o sabie antică japoneză înzestrată cu puteri magice. Printre puterile Daikatanei se află şi aceea de a călători în timp ceea ce-l ajută pe Benedict să se întoarcă în anul 2030 şi să-i sustragă bunicului lui Ebihara remediul maladiei SIDA pe care tocmai îl descoperise.Cu banii câştigaţi prin însuşire remediului, Benedict construieşte o fortăreaţă care să protejeze sabia Daikatana de alţi doritori de călatorii insolite.

În prezent, în anul 2455 fica lui Ebihara, Mikiko, te anunţă de cele întâmplate şi te roagă frumos să o ajuţi să restabilească istoria.

Jocul începe în mlaştinile din jurul "donjonului" respectiv, iar primul capitol se desfăşoară cu scopul de a recupera Daikatana din fortăreaţa şi mâinile nepoţilor Benedictului cel rău.O dată recuperată sabia reuşeşti să te înturnezi în timp dar, printr-o eroare regretabilă te întorci în 2030 înainte de Christos, în Grecia antică, unde se va desfăşura al doilea capitol.Reuşeşti să strângi energie, dar numai pentru a ajunge în Normandia anului 560 A.D. şi abia apoi în 2030-ul viitorului.

QUAKE-ul oferea aproape totul încă din primul capitol: arme, monştri şi acelaşi omniprezent dungeon tehnogotic. Aşa că Daikatana va oferi pentru fiecare capitol un set diferit de arme, monştri,muzici şi grafici, încercând să creeze o atmosferă diferită. Dacă în Grecia antică vei întâlni ciclopi şi harpii, în Normandia dragoni, viitorul va fi populat de tot felul de tipuri de roboţi şi androizi. O dată ce ai ajuns într-un nou episod nu mai există muniţie pentru armele pe care le ai deja, aşa că va trebui s-o economiseşti şi să începi să aduni din armele perioadei respective.Armele vor diferi atât ca efect cât şi ca design pentru fiecare eră, singura excepţie ultima din fiecare set care va diferi ca design, dar va avea acelaşi efect ca BFG-ul.

Un lucru diferit îl va constitui Daikatana însăşi. În cursul jocului vei câştiga experienţă, ca într-un RPG, descoperind artefacte sau masacrând monştri, fiecare nou grad câştigat putând fi adunat la una din cele 5 caracteristici ale personajului: viteză, rezistenţă, atac etc. Când foloseşti Daikatana toate punctele de experienţă se vor duce mai degrabă către cele 7 puteri cu care este investită. Armele în lupta de aproape nu au constituit niciodată o atracţie prea mare, dar nu cred că cineva se va putea abţine de la a tăia câteva capete, după modelul Highlander.

Alt aspect neobişnuit îl va constitui prezenţa celor doi însoţitori, Mikiko Ebihara şi ultracool-ul afroamerican Superfly Jonson. Romero a vrut să se îndepărteze de tipul eroului singuratic care salvează lumea, aşa că a oferit jucătorului companie. Cei doi, construiţi după tehnica Quake Bot-ilor (jucători controlaţi de calculator care îţi permit să simulezi jocul multiplayer), nu sunt wingman-i pe care să-i controlezi printr-o apăsare de tastă, ci personaje independente, inteligente, alături e care lupţi, dar care şi dialoghează cu tine, recunosc artefacte, te ajută în rezolvarea puzzle-urilor. Singura autoritate pe care o ai asupra lor este aceea de şef al echipei. De fapt John şi-a dorit ca, mai mult decât atât, jucătorul să se ataşeze emoţional de personaje, să se bucure şi să fie trist împreună cu ele, să vină în ajutorul lor şi chiar să le salveze viaţa dacă e nevoie. În plus, după ce ai terminat jocul cu personajul principal, poţi să joci şi din perspectiva celorlalţi doi, ceea ce îţi dă ocazia să vezi ce a înţeles fiecare din acţiune.

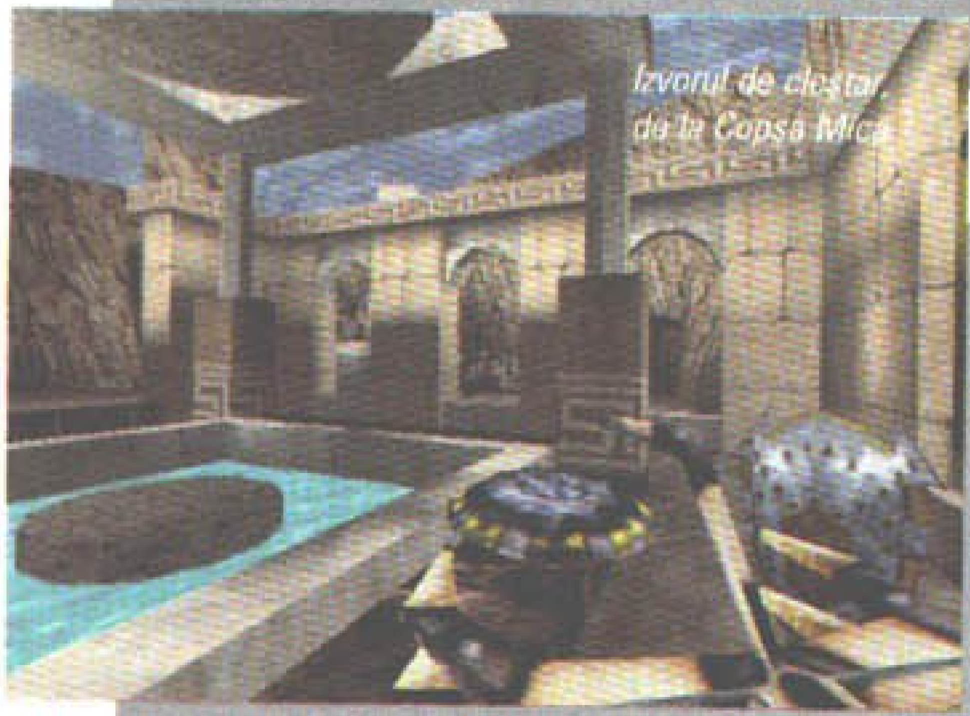
Ce putem însă aştepta în domeniul multiplayer-ului de la omul care a inventat termenul de "deathmatch" şi







- Căutaţi cumva grădina botanică?
- Nu tocmai...



Izvorul de cleştar de la Copşa Mică

care e cotat ca unul dintre cei mai buni jucători de Quake ai lumii? Foarte multe din caracteristicile jocului vor face deliciul unui multiplayer superb şi original. Astfel, toţi jucătorii vor pleca de la acelaşi nivel de experienţă şi se vor dezvolta cum cred de cuviinţă. Unii vor opta pentru viteză, iar alţii pentru rezistenţă şi putere de foc. Experinţa câştigată va fi funcţie de gradul jucătorului pe care l-ai ucis. Dacă eşti la început şi dobori un veteran, primeşti o groază de puncte, spunea Romero. Dacă situaţia este răsturnată, nu avansezi aproape deloc. Numărul foarte mare de arme va spori puternic farmecul. Alergi cu cine ştie ce monstru de lansator de rachete pe urmele unui amărât şi acesta te atinge şi... te transformă în aur.

Vor exista 8 hărţi de reţea, concepute chiar de Romero. Acesta a refăcut la un moment dat un întreg nivel de Quake numai şi numai pentru că iluminarea dată de una bucată torţă nu era cea potrivită.

Ei, dar Daikatana e programată pentru Martie şi mai e de aşteptat. Ca o veste potrivită, se zice că va cere, normal dealtfel, un calculator tare.

ANACHRONOX - Tom Hall

Tom Hall a lucrat la Softdisk în perioada în care a fost Romero pe acolo, drept care a ajuns cofondator la id Software, împreună cu acesta, John Carmack şi Adrian Carmack. Cu ei a lucrat la Commander Keen, Wolf 3D şi DOOM. De altfel, din pricina viziunii diferite asupra tipurilor şi complexităţii personajelor din DOOM, a părăsit echipa, devenind designer la Apogee/3DRealms, colaborând la Rise Of The Triad, Terminal Velocity şi la veşnicul viitor Quake Killer, Prey, unde a făcut şi pe producătorul.

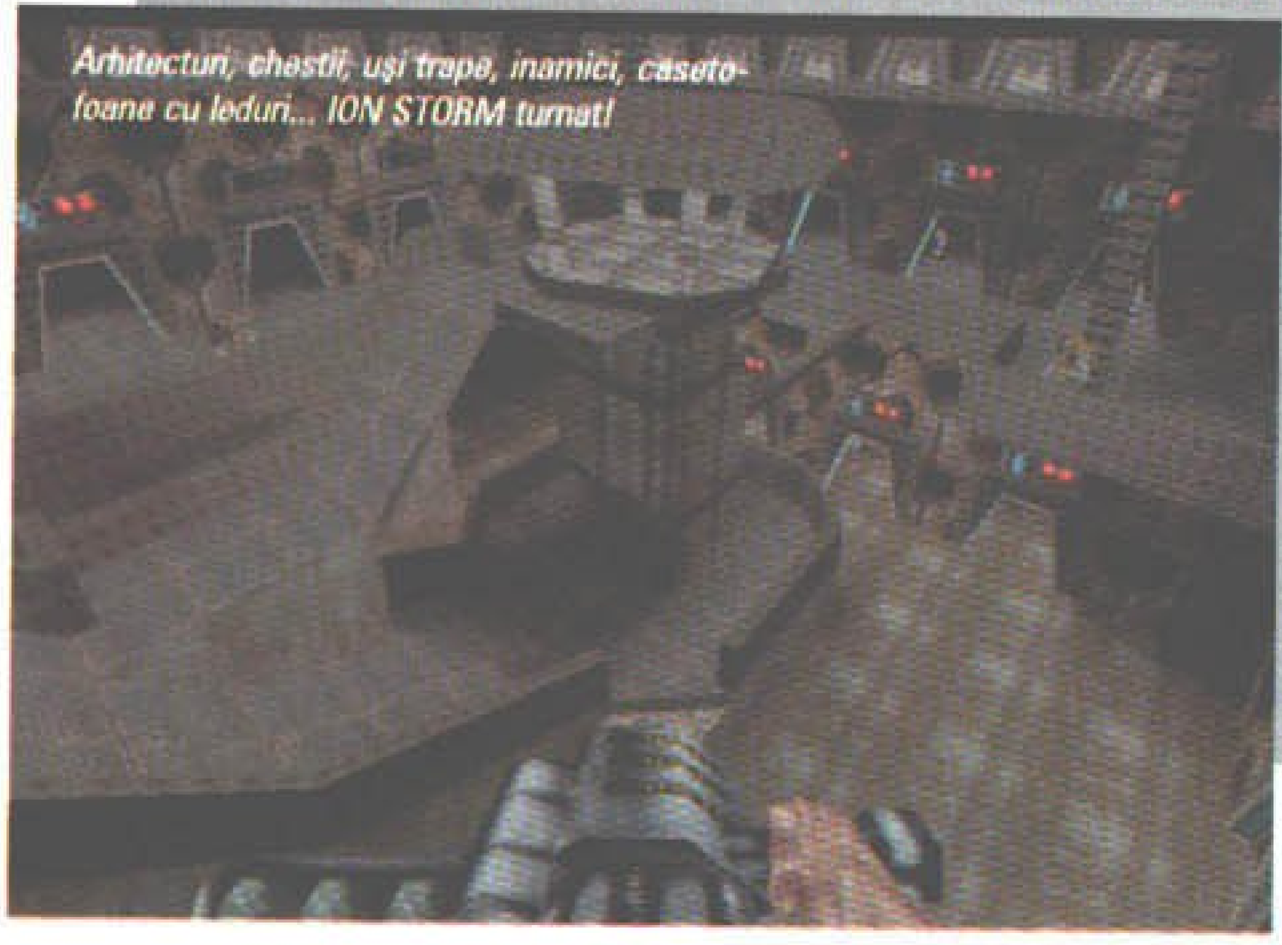
Fiind unul dintre cei mai buni prieteni din tinereţe ai lui John Romero, el a fost primul cu care acesta a discutat despre Ion Storm, drept care a ajuns şi cofondator, secretar şi vicepreşedinte al acesteia.

Acum lucrează la Anachronox, un RPG cu engine de Quake. Nu vă aşteptaţi la nimic familiar. Considerând că perspectiva 1st person limitează vederea asupra jocului, Tom nu o va folosi decât pentru dialogurile dintre personaje, în rest folosind un 3rd person view dintr-un unghi de 45 de grade, combinat, în luptă, cu tot felul de efecte spectaculoase, cum ar fi acela care îţi permite să vezi din perspectiva proiectilului lansat, traiectoria acestuia, de la gura armei la craniul adversarului.

Conducând 3 personaje alese dintr-un total de 7, va trebui să investighezi un fenomen care e posibil să ducă universul spre colaps. Va trebui să călătoreşti de la o planetă la alta, explorând dimensiuni necunoscute, luptând cu entităţi ciudate, rezolvând puzzle-uri şi dând cu "mausul" în monitor de fiecare dată când te apucă dracii. Sper să glumesc.



Fiind, ca şi Romero, un fan al RPG-urilor de consolă (Playstation n' stuff) gen Chrono Trigger şi Final Fantasy, Hall doreşte să aducă nişte personaje haioase, care să se manifeste full-speech şi de care să-ţi pese din ce în ce mai mult, pe măsură ce sunt vârâte în situaţii din ce în ce mai dubioase. Tom vrea să emuleze atmosfera jocurilor japoneze de consolă, în care jucătorul e mai degrabă ghidat să treacă printr-o aventură extraordinară fără să-şi piardă timpul în explorări fără rost, totul fiind adus la complexitatea unui joc de PC.



Arhitecturi, chestii, uşi trape, inamici, casetofoane cu leduri... ION STORM turnat!

O idee de care Tom este foarte mândru e că îţi vei putea asambla arme din componentele care-ţi ies în cale şi care ştii cum funcţionează. Va exista chiar şi o ghildă de Elementalişti devotaţi inventării şi asamblării de arme, ale căror realizări le vei întâlni în diverse magazine. Alături de joc, Ion Storm va include şi un editor (Elemaker) cu care să-ţi confecţionezi propriile elemente pentru arme, având grijă, totuşi, ca acestea să nu devină prea radicale.

Anachronox va fi pe 3CD-uri sau un disc DVD, urmând să fie lansat la sfârşitul lui 1998. După asta, Hall şi-a plănuit să se retragă pentru a se gândi în linişte la următoarele două continuări.

DOPPLEGANGER - Todd Porter

Todd Porter este cofondator, preşedinte şi designer la Ion Storm (Romero nu e preşedinte, e deţinător şi "chairman", ceva tot pe-acolo). Înainte a lucrat cu SSI, Origin, unde a fost producător pentru Knights Of Legend, şi cu 7th Level, pentru care a realizat designul la G-Nome şi Dominion.

Doppleganger e o strategie în timp real descrisă ca o încrucişare între C&C şi Diablo. Ce e ciudat e că nu o să produci unităţi, ci o să joci rolul unei moluşte inteligente care ia sub control diverşi extratereştri, pe post de nou creier al acestora. Scopul e să-i opreşti pe Pământenii cei ticăloşi şi lipsiţi de scrupule, să ocupe galaxia.

Altă ciudăţeni este că nu găseşti sau asamblezi armele, ci le fabrici din diverse materiale, cum ar fi minereurile sau petrolul. Odată fabricate, li se pot schimba caracteristicile. De exemplu, folosind un convertor de materie, poţi schimba puterea de foc a unei arme. Tehnologia, bazată pe voxeli (de la Volume Element, faţă de Pixel - Picture Element) nu va fi cea întâlnită până acum în simulatoarele de la Novalogic, ci una folosită în medicină pentru obţinerea de scanări cât mai precise ale corpului uman. În joc, asta o să se transpună printr-o mult mai mare interacţiune cu peisajul (sapi gropi, dărâmi pereţi etc.) o animaţie mai bună şi cu mult mai multe detalii. Imaginaţi-vă ceva cam ca în Diablo, cu 16 creaturi pe ecran, la 60 fps, totul mult mai detaliat.

Ultima oră?

1. Între timp, Ion Storm i-a făcut un cadou lui Todd Porter, cumpărând de la 7th Level, Dominion, strategie în timp real la care acesta a realizat designul clădirilor şi unităţilor. Acum Todd lucrează la el cu o echipă proprie, l-a rebotezat "Dominion: Storm over GIFT3" şi urmează să refacă o mare parte, începând cu modul unităţilor de a executa un ordin, continuând cu structura misiunilor şi terminând cu partea de grafică şi sunet. În tradiţia Ion Storm, este promisă o grafică deosebită (95.000 de frame-uri de animaţie) despre care Todd spune că o să fie mai bună decât orice s-a văzut până acum.

2. Warren Spector, care şi-a petrecut vreo 8 ani pe la Origin şi Looking Glass, colaborând la proiecte ca Ultima VI şi VII sau Ultima Undeworld I şi II, precum şi la Sistem Shock, a venit la Ion Storm ca designer. Acum conduce o nouă diviziune a acesteia nunmită Ion-Austin, care e formată din maniaci ai RPG-urilor şi care studiază realizările din vârful şi de la subsolul domeniului. Proiectul lor, încă fără nume, va fi "următorul pas logic după Sistem Shock" şi urmează să preia perspectiva 1st person şi 3D-ul acestuia, pentru a le combina cu nivelul de interacţiune şi scenariul găsite de obicei în RPG-urile de consolă ale lui Squaresoft (cei care au făcut seria Final Fantasy I-VII). Apropos, e scumpă rău o minune dintr-asta, pleisteişăn?

3.Echipa lu' Anachronox are un nou membru: finlandezul care a făcut AirQuake-le, acel mirific add-on.

-CZ

M.A.X. 2

de la Interplay

Dedicat lui Paul Kellner, care a simţit pe pielea lui ce înseamnă să fii coordonator de beta testeri.

M.A.X a fost un joc inspirat. A avut grafică, a avut AI (printre cele mai bune), a avut un nivel de zoom neegalat până acum, un număr mare de unităţi de tipuri diverse şi deştept echilibrate totul combinat cu o groază de opţiuni (nu continui lista pentru că articolul trebuie să lasă de o pagină). Mi se pare normal să fiu al naibii de curios ce îmbunătăţiri şi defecte o să aibă M.A.X. 2. Aşa că mă uit ca turbatu' după informaţii şi scriu un articol.

Prima veste bună pe care am primit-o de la MAX 2 a fost că se poate juca pe ture, pe ture simultane şi .... în timp real. Uraaa!!! zic unii, Uraaa!!!!! am zis eu până m-a bătut măr în versiunea beta(pisica redacţiei). Aţi vrut AI bun la strategii în timp real? Na-vă AI! Alţii o să spună, că, pentru a face o strategie în timp real comparabilă cu ce s-a lansat de curând pe piaţă este nevoie de mai mult decât o simplă vopsea. Puţintică răbdare şi o să vă explic şi îmbunătăţirile disponibile.

A doua veste o constituie o remediere a unei manevre puţin inspirate din prima parte. O să poţi şi tu ca în marea majoritate a jocurilor gen să alegi între două tabere. Una o constituie oamenii cu clanurile şi unităţile bine cunoscute, iar cealaltă (aducând numărul de unităţi la o sută) este reprezentată de extratereştrii SHEEVAT cu unităţi complet schimbate ca design şi abilităţi, plimbându-se biomecanic prin aer, pământ şi apă. Ca să vedeţi ce ciudate sunt (câştigă experienţă si se vindecă în timp) şi ce fel de cap au designerii de la Interplay am să vă dau câteva exemple: Incubator un fel de Alien 4: Resurection, care îşi depune ouăle în trcătorii neavizaţi care oua cresc, omoară gazda şi ies la bătaie; Stasis Projectorul îţi răpeşte controlul asupra unei unităţi, temporar.

Povestea, la fel de inutilă aici ca şi în prima parte, îi pune pe oameni membrii cu drepturi depline ai Concordului şi singura rasă destul de meseriaşă ca să-i oprească pe extratereştrii expansionişti din cucerirea galaxiei.

Vor fi 4 campanii a câte 9 misiuni, plus 24 de misiuni fără legătură între ele şi -Măria Sa- editorul de nivele/hărţi/scenarii. Prima dificultate pe care au avut-o realizatorii a venit din partea editării hărţilor. În timp ce aproape toate editoarele din strategiile în timp real erau "tile based" adică bazate pe acele mirifice "poze" pe care le grefai, după dorinţă, pe o anumită suprafaţă, MAX 2-ul are la bază un peisaj renderat 3D, adică făcut dintr-o bucată şi cu înălţime şi cu adâncime reale, dacă se poate spune aşa. Dar s-au descurcat şi pe lângă toate astea veţi putea să setaţi condiţiile de victorie, dispunerea unităţilor, cantitatea şi dispunerea resurselor în câteva minute.

O facilitate care te ajută să supraveghezi totul pe hartă în acelaşi timp este spy-cam-ul. Vei putea planta mai multe camere fixe în orice parte a hărţii care îţi va prezenta imaginile aferente în partea din stânga-sus a ecranului. Ba chiar ve-i putea să zoom-ezi, să le ataşezi unor unităţi, să dai ordine prin intermediul lor şi să le schimbi rapid una cu alta.





Sus: interfaţa poate fi custom-izată după cum doreşti, alăcătuindu-ţi pe ecran structura de aparate, ecrane şi butoane pe care o doreşti
Stânga: imaginaţia creatorilor scăpată de sub control pe câmpie... mănâncă iarbă.

Alte două îmbunătăţiri realizate mai ales pentru lupta în timp real sunt way-point-urile şi comenzile specifice.

Cu ajutorul tastei SHIFT poţi seta până la 256 de way-point-uri, iar dacă vrei să ataci pe undeva pe drum pur şi simplu clichezi pe acea unitate, iar dacă unitatea scapă cu faţă curată îşi reia traseul prestabilit. Dacă doreşti să patruleze între cele 256 sau mai puţin de way-point-uri, mai clichezi odată la sfârşit pe unitatea în cauză.

Despre ordine şi comenzi, numai de bine. Poţi ordona unităţilor să păzească o clădire şi să înţepenească lângă ea, sau să urmărească atacatorul până în pânzele albe cu picăţele bleumarin. Poţi pune băieţii să protejeze o unitate şi s-o urmeze până la moarte (la propriu, nu la figurat). De asemeni va fi disponibilă opţiunea Search & Destroy, pentru un perimetru bine stabilit sau pentru întreaga hartă. Asta este o chestie deşteaptă.

Dacă la asta mai adăugăm şi că sistemul de obţinere a resurselor şi a curentului electric a fost simplificat, că zoom-ul s-a păstrat la aceeaşi precizie, că există acelaşi număr uriaş de upgrade-uri, că alien artefact-ele au fost înlocuite cu forme indigene de viaţă şi că, între timp mi s-a făcut o foame groaznică plus faptul că are cel mai adevărat line-of-sight, se obţine o chestie cu adevărat teribilă.

Ar mai fi nişte lucruri de adăugat, da' nu mai au loc. Aşteptaţi-l prin vară, pentru Ferestre '95

***PS:** S-au format deja Clanuri, pentru jucat pe Internet.*

-CZ



Hărţile din MAX 2 nu sunt "tile-based" adică făcute din "plăcuţe" alăturate, ci reprezintă o singură bucată. Lucrul ăsta, combinat cu un relief corespunzător, dă un rezultat impresionant.

Deathtrap Dungeon

de la EIDOS

Când eram mai tânăr și mai plin de idei, eram, ca tot omul ce vroia să fie mai cu moț, înscris la biblioteca franceză. Nu că aș fi citit marile romane și aș fi devenit marele francofon, dar acolo am luat prima dată contact cu cărțile RPG (eu, mai român din fire le ziceam cărți-joc, că oricum nu știam ce și cum, pe vremea aceea)

La noi a apărut o singură carte în gen, foarte slabă, totuși și anume "Mercenarul", la editura Nemira. Puteți încerca să-l jucați, măcar ca să vă faceți o idee.

Ei, dar, pe-acolo, pe la biblioteca franceză și cărțile ei RPG, am auzit eu de Ian Livingstone, autor de așa ceva. Și-atunci vă-ntreb, se putea să nu mă intereseze Deathtrap Dungeon?

Aspect dual

Deathtrap Dungeon urmărește două aspecte mari și late: atmosferă și dinamism, mai bine zis dinamism și atmosferă. La ECTS l-am jucat și pot spune că le atinge pe amândouă cu succes. Dinamismul, cel puțin și aspectul de luptă furibundă sunt realizate excelent și chiar de poți dezlănțui asupra tastaturii (joypad-ului) ca să te calmezi dacă ești nervos. Nu multe jocuri au capacitatea asta.

Iată însă câteva cuvinte de la Ian Livingstone, creatorul poveștii și conceptului Deathtrap Dungeon:

Rep: Ce va inspirat când ați scris Deathtrap Dungeon.

Ian: O vizită în Thailanda făcută în 1981. Acolo am vizitat un sat numit Fang, aflat în partea de nord a țării. Este locul unde începe și povestea. În carte, jucătorul se folosește de prietenia unui barbar, Throm, ca să poată trece prin "dungeon" (nici până acum nu știu exact cum se traduce). Partea bolnavă din mine, m-a făcut însă să-l oblig pe jucător să se bată cu Throm spre sfârșitul cărții. Numai unei persoane i se permite să iasă vie din labirintul în care au intrat.

Rep: Care este cartea favorită, dintre multele Fantasy Book scrise?

Ian: Deathtrap Dungeon. Am vrut să creez cea mai tare aventură de acest gen și am depus mult efort ca să o fac. A fost, deasemenea, cartea care a primit cele mai multe aprecieri de la fani. S-a vândut cam într-un milion de exemplare.

Rep: Care a fost partea cea mai dificilă în priectare jocului pe calculator?

Ian: Prima dată l-am văzut ca pe un 1st person view într-un peisaj 3D. Dar vroiam și luptă de aproape, ceea ce a făcut necesare personaje 3rd person, în totalitate 3D și cu o mare libertate de mișcare. Ăsta a fost începutul. Restul, nivelurile, puzzle-urile, a venit de la sine. Cartea, ca și jocul, se îndepărtează de RPG, punând accentul pe luptă și aventură.

Rep: Care sunt personajele?

Ian: Eroul principal este Chaindog. E un personaj brutal, care a fost luat în sclavie în timpul războiului din nordul barbar. Nimic nu-l mulțumește mai mult decât să treacă prin cei ce-i stau în cale. În nici un caz nu este modelul de "băiat bun".

Eroina este Red Lotus. E o fată frumoasă și cu o atitudine de om care știe ce vrea. A fost capturată de pirați pe când era o adolescentă și a învățat câte ceva. Nu-i suferă pe proști și nici pe bărbați cine știe ce. Mulți au murit încercând să o cucerească împotriva voinței ei. (N.r.: în Anglia, la ECTS, era coadă la făcut poze cu ea și Andrei chiar a profitat. Tipa avea o sabie cât ea, dar în rest... pașnică).

Rep: E plăcut să vezi că au intrat în joc monștri ca (nu traduc) Giant Scorpion sau Pit Fiend (pit=groapă, fiend=diavol, traduceți voi fără să sune stupid). S-au făcut eforturi ca să apropiați jocul cât s-a putut de mult de carte?

Ian: Am încercat să iau din carte cât mai multe personaje. Jocul însă e mult mai mare decât cartea. Catacombele sunt mult mai mari, imense. Există și arme pentru lupta de la distanță, dicolo de sabie și topor. Au fost adăugate flăcări magice, lansatoare de rachete și, preferatul meu, Porcul Exploziv. Îl culegi, îl bagi în sac și, când o creatură îți stă în cale, il asmuți pe ea. Se repede ca un porumbel încornorat la respectiva creatură, țipând ca nebunul și-i explodează în față. (N.r.: uau! Porcul porumbel țipător, that is.) Porcul nu e, creatura nu e. Există și impi care te înțeapă pe la picioare. Și o țestoasă zburătoare pe care poți călări... aș putea continua la nesfârșit.

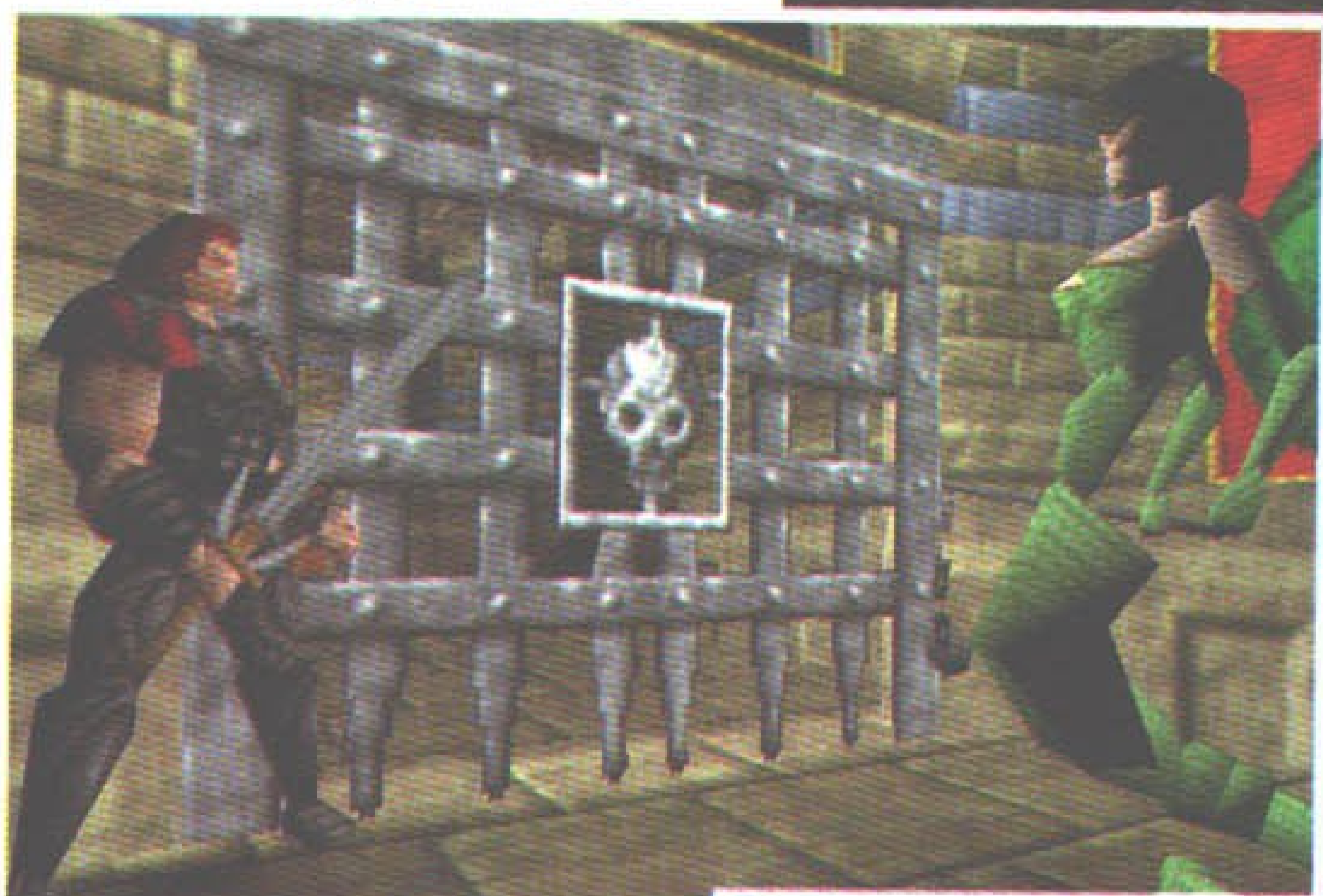
Rep: Deathtrap Dungeon este primul dintr-o nouă linie de jocuri, bazate pe cărțile tale joc?

Ian: Nu e nici o îndoială. Deathtrap Dungeon 2 va fi bazat pe o altă carte a mea, intitulată City Of Thievs. Până atunci, însă, cred că jucătorii au ce să facă cu porcii explozivi, impii albaștrii, capcanele și alte metode potrivite pentru a muri în cele mai rele subterane existente. Succes, o să aveți nevoie!

Cam așa rostit-a Ian Livingstone, iar eu vă spun numai că jocul își va merita cu siguranță banii, atunci când o să apară. Este genul de joc în care "mergi și te bați", cu dinamism și băi de sânge, combinate cu o perspectivă și o lume 3D excelente. Cât de curând o să avem un review și un scor, dar de la fanii lui Tarzan la cei ai lui Terminator, probabil nu există mulți nedoritori de așa ceva.

-Bugs







Sus: Cum ar spune Jhonny Bravo, "Ooooh, mama!"

Stânga: C'mon baby. Come to Butthead (and you will meet your destiny)

Jos: Probabil un Giant Scorpion ieșit la promenadă. Vedeți, acolo sus are un microfon. Dacă vrei să devii celebru trebuie doar să spui de câteva ori clasicul "Doi-zece, doi-zece, Naste din Berceni" și se-aranjează.

Revenant

de la EIDOS

La început, pe când plopul făcea mere și răchita megi de RAM, de le culegea țăranu' român de devenea mare la stat și la sfat, Revenant-ul trebuia să se cheme Forsaken, dar din nefericire Acclaim avea un joc cu același nume într-o fază mai avansată de producție, cu care Paul a câștigat un tricou la ECTS(cu jocul, nu cu faza) pe care l-a donat Șarpelui din cauza mărimii (a Șarpelui și al tricoului). Bun, asta e introducerea.



Povestea spune că tu ești Locke, un "exil". Exilii erau o rasă de supraoameni cu puteri supărate, dar care erau obligați să accepte influența unor zei băgăreți care-i foloseau pentru propriile lor scopuri. Locke a fost capturat când era mic, într-un raid și vândut ca sclav. Stăpânul lui ospitalier mai ceva ca un român, l-a hrănit, l-a crescut și l-a învățat să-și folosească minunatele-i putori. Acțiunea jocului se situează după moartea maestrului său, când Locke este pus însituația de aș-i căuta un nou drum în viață, de preferință fără influența zeilor cei nașparlii.

Revenant este RPG, este 3rd person view (a revenit moda de când cu Diablo) și este făcut să arate bine: 65.000 de culori, personaje animate 3D, surse de iluminare și culori făcute cu Direct 3D-ul (hm dar ce sistem de operare se aude?), plus compatibilitate cu toate acceleratoarele 3D de pe piață lucru care mă face sceptic în privința dinamicii jocului și a cerințelor de sistem. Mai vine el și cu un engine nou care permite surse de iluminare foarte detaliate, în orice număr și orice culoare.Ca în orice RPG ai de explorat prin împrejurimi(vulcani înghețați, caverne întunecoase în cazul de față), de adunat obiecte magice și de combătut, cu ajutorul magiei și al armelor, o hoardă sau mai multe de monștri, dragoni, vârcolaci etc. În privința exploratului, va fi susținut de un scenariu non-liniar care îți va permite să te plimbi pe unde vrei ca la tine acasă, fără ca accesul la vreun meleag să-ți fie condiționat de rezolvarea unui quest sau ceva de genul ăsta.

Obiectele magice sunt multe: armuri și giuvaeruri magice, arme miraculoase, talismane, pietre prețioase, ierburi și tot felul de poțiuni, papirus-uri cu formule magice și ele. Interesant este că îți poți inventa propriile vrăji cu ajutorul talismanelor, de la furtuni cu fulgere și raze înghețeate la ce te duce pe tine mintea.

Mișcările în luptă sunt făcute după tehnica numită "motion capture" adică iei omul, îl împânezi cu senzori, cum zicea Paul și-l pui să se miște. Asta dă posibilitatea unui mare număr de tipuri de mișcări, cum ar fi rostogoliri, eschive, plonjonuri care executate cu măiestrie îl vor impresiona cu siguranță pe adversar.

Vor fi 100 de tipuri de arme "fully animated" și doar 16 tipuri de monștrii. Nu mai este pic de dreptate, vor zice monștrii.

Pe mine personal m-au impresionat viziunile artistice pe care le-a avut canadianul care se ocupă de artwork sau partea artistică cum vreți să-i ziceți. Tipul se numește Ron Beauvais și are la activ numeroase coperți de cărți și benzi desenate(SF și fantasy), precum și o colaborare la realizarea viitorului Alien4.

Gata.

-CZ





- Wuakatunga-tunga, wacazunga-lunga, cine nu e gata îl iau cu... Lopata, cine mi-a furat lopata?



Sus: o bucata de iluminare care aduce cu modelul Diablo
Jos: o bucata de joc care aduce cu Ultima. Așadar, e clar ca Role Play. Uite, are și pepene, e clar.

STAND PE VINE

Soldiers at War

de la Strategic Simulations Incoporated

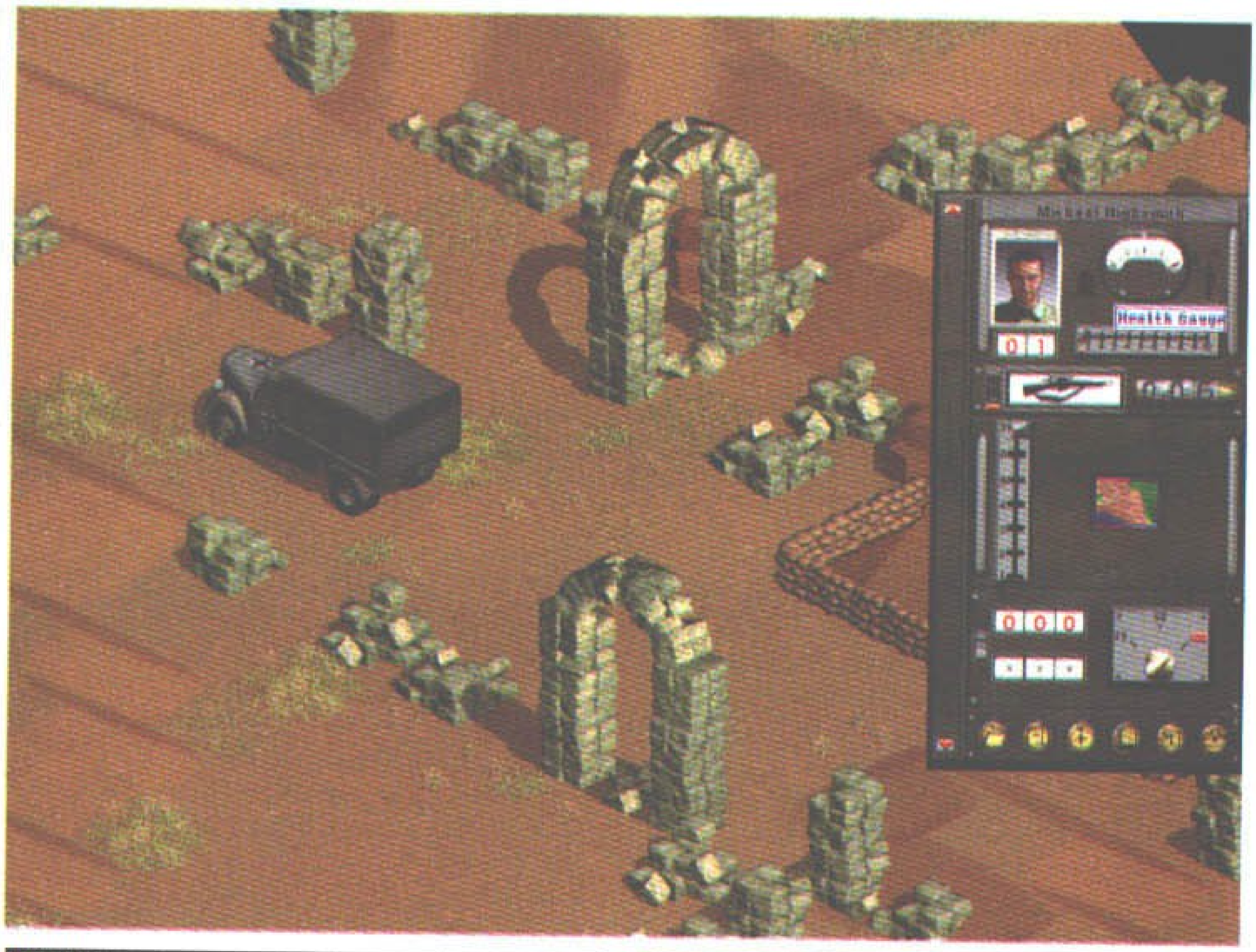
M-a chinuit ca pe sclavi. Mi-a cerut nici mai mult nici mai puțin de 160 de mega pe care i-a păpat în 10 minute. Apoi a mai cerut. Și-am șters ce-mi era mai drag. Și n-a vrut să plece decât în 256 de culori. Și toți nervii mei i-am vărsat. Și nici mai mult nici mai puțin, după ce i-am dat drumul pe la ora 12 fără un sfert, hopa-tropa, până la 2 și jumătate a trecut un sfert de oră. Nu cred c-am jucat mai mult. N-avea cum. Și totuși...

Acum că tot ieșim lunar, am și eu satisfacția de a vă aduce pe vizor treburi care mai au un pic până să apară. E vorba de jocuri și nici decum de ciuperci, teleportoare sau altceva. Uite așa vă voi stresa cu o strategie de SSI. Da, desigur, este pe ture. Nu, de data aste e altceva. E o strategie de pluton, ceva gen lupta din X-COM. Diferența este că de data asta povestea conține al doilea război mondial.

Când am văzut poza de pe copertă am crezut că-i vorba de Beyond Enemy Lines al celor de la Pyro. Dar n-a fost să fie. Surpriza a fost însă cu atât mai mare cu cât, comparându-l mental, Soldiers-ul mi-a plăcut enorm. Diferența este mare, chiar ca gen și sunt multe chestii tari. Așadar ai de ales un mic pluton de 8 soldăței, care mai de care cu specificul lui, îi echipezi și-i dai bătaie. Culmea, după un Incubation nu credeam să-mi mai placă treburile aste clasice, bitmapate. M-am obișnuit să rotesc peisaje, să zoomez fluid, etc. SSI însă, știe meserie, nu glumă. Între noi fie vorba nu știu ce altă firmă se mai poate lăuda cu atâtea producții. Poate Microprose. Așadar să vedem unde i-a dus experiența.

Povestea, moșule

Soldiers at War are o campanie de 18 misiuni ce te duc de la debarcarea din Normandia, până la luptele pentru fiecare casă din Dresda. (Culmea, eu leam vizitat pe-amândouă - feeling puternic) Apoi, încă 10 misiuni separate și un editor. Echipa ta de până la 8 soldați o alegi dintr-o grămadă de 32, bine individualizați. Fiecare are particularitățile lui. Dacă nu-i așa de bun la împușcat e mai bun la chestiile tehnice, la explozibil, mine, detectoare, medical, șamd.



Paul: Măi, tu n-ai scos poze și cu niște oameni?
Max: Ba da, mă, sunt morți pe-acolo și mai e și unu'-n pădure, da' poate n-ai luat tu poza. Uite, aia-i pădurea. Nu-i înauntru?
Fane (absent): ... un mana-link/se legăna... *(ora 5:37am)*

Alegerea echipei corecte este destul de importantă. Tipii se specializează și se customizează (îi poți dota cum vrei) și la dorință se salvează pe hard. Fiecare soldat poate efectua până la 40 de acțiuni. De la fugit, îngenunchiat, pus bombe, cărat răniți, furat de arme și obiecte de la morți, schimbat echipament cu un altul, tras cu tunul, mortiere, tăiat garduri, sârme, pansat-cărat răniți, etc. Apoi, cum deja ne-au obișnuit, armele sunt cele originale vremii, cu datele respective. Există bineînțeles enciclopedia necesară. Și nimeni nu poate spune că nu erau arme pe atunci. De la pușcoacele cele mai simple, la baritamai mitralierele, aruncătoare de flăcări, bombe, detectoare de metal. Da, e și ăsta o armă: îl arunci și fugi mai repede. O interfață lejeră dar necustomizabilă, un breefing animat și secvențele dintre misiuni în alb negru îi dau un farmec de retro. Hărțile foarte mari, 3 nivele de zoom, multe puncte de acțiune (așa potrivit că se oprește unde-i mai rău fiecare) pe cap de soldat, condiții de vreme, misiuni de noapte și o gradare frumoasă îi conferă adâncime. Așa, câteva ore la o misiune, doar de plăcere. Are un cârlig extraordinar.

"... nu credeam să-mi mai placă chestiile-astea bitmapate (...) SSI însă, știe meserie, nu glumă!"

Surprinzător chiar, pentru SSI. Eu zic fraților, că de data asta și-au dat în petec și-au făcut o minunăție.

-Bubble







STAND PE VINE Diablo 2

de la Blizzard

Acum câtva timp, când spuneam cuiva că încerc să găsesc informații despre Diablo 2, rânjea și îmi spunea că jocul a apărut. După care rânjeam eu și-i explicam că Diablo 2 și add-on-ul Hellfire al lui Diablo, sunt două chestii total diferite.



Atmosfera pe care o degajă poza asta este absolut meseriașă. Nu știu dacă o să se vadă efectul de ceață, dar pe cuvânt că e pe-acolo și că este de nota 10.

Buhuhuhuhu!!!

Păi bine, măi băieți, după ce ai făcut ditamai originalitatea de combinație intre RPG și acțiune, cu un milion de copii vândute si scor 94 in GO, nu-i normal să produci o continuare, măcar ca să nu te ia jucătorii la bătaie? Este.

"Ne-a fost foarte usor să luăm decizia de a produce o continuare, pentru că doream să creăm Diablo 2, la fel de mult cât doreau clienții noștri să-l joace. Cu această continuare vom extinde conceptia și desginul jocului in directii noi, menținând nivelul interesului și noutății, care au făcut din original o preferință a jucătorilor", zice Allan Adham, presedintele și fondatorul Blizzard-ului și il intelegem.

Si atunci, iaca, se inființă Diablo 2, cu noi quest-uri, noi arme și armuri, noi monstri, obiecte, vrăji și personaje nejucătoare. Dar să le luăm pe rând. Povestea sună cam asa: după ce te-ai chinuit de nebun, mai mult sau mai puțin timp, să termini Diablo și ți-ai infipt la final in țeastă, pietroiul conținând esența demonului Diablo, acesta se dovedește mult mai smecher decât tine și iți spulberă speranța de a-l ține incarcerat cu puterea voinței. Asadar, te biruie, demolează Tristan-ul și pleacă, numai bine îmbrăcat intr-un corp calitatea I, să bântuie prin lume. Ba, ca si când asta n-ar fi fost de ajuns, ii eliberează și pe fratii lui, Mefisto și Belial, in timp ce restul de sapte demoni minori din Iad incep să misculeze și ei. Asa că noii eroi trebuie să se prezinte la datorie și să-i caftească pe toți, cu abnegatie.



Nu sunt sigur dar cred că amazoana blondă s-a mai văzut numai în bancul ăla cu negrul american, spion la ruși

Actiunea se pare că va incepe intr-o mânăstire unde Andariel, The Maiden Of Anguish, unul din demonii mai mici de care vă vorbeam, a transformat in slujitoare mai toate femeile din casta Rogue, pe care le-a intâlnit moarte. Apoi, totul se va continua in patru orașe ale Estului Îndepărtat, garnisite cu dungeon-e, caverne și cripte, ca să incânte ochiul jucătorului, toate generate aleator (mai puțin ochiul și jucătorul in al cărui cap se află).

Pentru cei cu mai puțină ținere de minte, Estul Îndepărtat este locul de origine al clanurilor de vrăjitori Horadrim și Vizjeri, adică locul unde magiile sunt la ele acasă. În baie.

Orașele vor fi populate cu încă 13 tipuri de locuitori fată de cei pe care ii stiam, cu care va trebui să conversezi ca să duci quest-urile la capăt. În plus, vor mai exista prin zonă, ca să te ajute, non-playing characters (NPC-uri) sub formă de vrăjitori, rogue sau războinici, care o să se miste prin peisaj intr-un mod mult mai realist.

Personajele principale vor fi impărțite in cinci clase: 2 tipuri de luptători, 2 tipuri de vrăjitori și un mixaj. Luptătorii, spre deosebire de prima parte, nu vor fi la fel de capabili să folosească vrăjile propriu-zise, ci numai scroll-urile și staff-urile. În schimb, isi vor putea dezvolta cam patru tipuri de atacuri pentru fiecare din armele in care vor excela. De exemplu, unul din noile personaje, luptător, va fi o amazoană specializată in folosirea arcului și a suliței, foarte de folos pentru cei ce preferă lupta de la distanță, dar nu vor să se incurce cu magia. Pe măsură ce va avansa, personajul o să poată dobândica tipuri de atac pentru sulită un "knock target back" și "paralyze".

Printre noile vrăji de care dispui, se numără Whirlwind, care va rade totul pe rază mică, Glacial Spike, care ingheață inamicii sau Control Monster, ce transformă un monstru in aliat. Dintre vechii monstri, o parte, cum ar fi scheletii, zombii sau cei pe numele lor zisi Fallen One, se vor intoarce, mai supărați ca niciodată.

Pe lângă imbunătătirile cantitative, vor exista si cuvenitele plusuri aduse calității, in cazul de față ținând mai mult de engine. O idee mai mult decât binevenită, o să poți in sfârsit să alergi. Gradul de interactiune cu peisajul a fost crescut, vor exista geamuri sparte și altele asemenea, după cum și peisajul va interacționa mai mult cu tine, printr-un număr sporit de capcane. "Grila" de pătrățele pe care te miscai a fost aruncată, astfel incât o să ai adevărată libertate de miscare. Peretii vor avea efectul de transparentă mai realist, iar linia de vedere a personajului deasemenea, va fi mai aproape de adevăr. Au fost refăcute si umbrele, laolaltă cu efectele de iluminare.

Lansarea la apă a jocului este prevăzută pentru sfârșitul anului, dar ca să vă inveseliți, vă dau o veste bună: este acum sigur că va exista Warcraft III, strategia nu Warcraft Adventure, quest-ul. Eu unul, mă bucur. Pa, pa!

Pauuul, unde mi-e salvarea de... !?!

n.r. Moartea a survenit instantaneu, în momentul în care victima a observat că cineva îi stersese install-ul pe care-l folosise pentru a termina Diablo de 5 ori, în ultimele două săptămâni. Ancheta este în curs de desfăsurare. Îl vom purta vesnic în suflet pe cel care a fost... etc. Punct.

-CZ

STAND PE VINE

Populous 3

de la Bullfrog

"... iar în versetul 13/2 se spune: Cu doar mai mult de 2 ani înaintea mileniului, se va arăta pentru a treia oară. Iar cei ce nu sunt cu el, îi-vor pierduți destinului. Oh, oameni buni, în iarna asta, daa, acum! EU am avut viziunea. Și nu numai că mi s-a arătat în fața ochilor, dar am și JUCAT. Pentru a treia oarăăăă... se va arăta lumii. Și un nou zeu ne va fi dat. Credeți, credința-i dovada... pacatele să va ferească și mânia-i!"



Nu e liliput, nu e Gulliver, ce facem?

Bullfrog ne-a pregătit ceva. După ce-au inventat în 1993 genul God-Game, joc prin care au luat startul și cu care au rupt topurile făcându-și 3 milioane de adepți, după ce odată cu versiunea a doua a jocului și-au mai adăugat 2 mil., ne readuc în fața lui Populuos. Dimensiunile fenomenului ne trimit și ne provoacă la această "nouă religie" începând cu luna viitoare.

Prin definiție, fiind tot un God-Game ai un trib pe care cu puterile-ți zeești trebuie să-l duci... către nirvana, să bea suc la Tatiana. Trebuie să te folosești așadar de tot ce-ți dă prin cap și de cât te lasă rezervele de Mana pentru a converti cât mai mulți tribași că tu ești... EL, Atotputernicul și după preferință Milostivul, Neiertătorul, Atotștiutorul altfel zis Zeul lor prrreferat, cu gust care durează foarte mult și cu complex de vitamine.

Dac-ai fi ce nu ești...

Fața de ce știați vă anunț că s-a schimbat conceptul. Ai de ales inițial o lume. Acolo vei găsi un trib de oameni, să le zic, albi, fără credință, sălbateci. Scopul este să-i convertești la religia ta, în timp ce alți zei (zeițe de-ale calculatorului, multiplayer) convertesc prin zonă.Va trebui să atragi inițial atenția. Trimiți astfel să zicem o zeița-frumuseții dai o vrajă să-i sperii să zicem, nu? Să-ncepem cu lucruri ușoare. -Vezi copacul ăla? Haralca-ka-fâss îi dai foc. - Uitați oameni, vă fac o casă. Muntele ăla-l fac parc de distracții. Vede lumea, bagă de seamă și se închină. Și nu oricum, ci ție. De fapt lucrurile stau altfel. Oamenii aia au un dram de inteligență a lor și, de exemplu, se chinuie să ridice o casă, dar nu fac lucruri prea deștepte. Nimic special. Dacă vrei să faci o treabă trebuie deplasat la fața locului și pus osul la treabă.Vezi un trib ce crede în altă zeiță dai o ploaie de foc, un trăznet, o alună, o atenție. Pot



Universul și atmosfera de preistorie SF sunt excelent create.

exista patru religii diferite simultan printr-o rețea. Teoria-i simplă: Cu cât mai mulți adepți, cu atât mai multă mana, mai multă putere, totul spre a-i converti pe toți la o singură religie. Noi știm că nu se poate, știe și toată Bosnia dar în Populous nu s-a aflat. De fapt nu-i chiar așa. Drept resurse, ca să zic așa, nu ai numai mana. Inițial sunt oamenii, cu care-ți faci treaba (construcții, armate), apoi e mana care vine doar dacă oamenii sunt fericiți (dacă ești în război nu-s prea veseli) și pe urmă lemnul, din care faci case. Tu doar trebuie să începi o casă și restul fac ei. Asta e plăcerea lor cea mare și sursa ta de mană. Problemele sunt că ai de-aface cu viață după moarte, cu reîncarnări. Este deci destul de greu și la ei. Un tribaș omorât de unul dintre zei, prin cine știe ce metodă își va lăsa sufletul să se înalțe la cer. Nu peste multă vreme, doar cât completează un formular, apare reâncarnat și fără nici o credință. Este deci loc pe piață și e momentul să mai vinzi din acțiuni. Și dacă l-ai convertit și l-ai face fericit poate-ți ajunge de un vulcan. Poți construi tot felul de facilități. Faci un templu care-ți face creaturi, pe care să le trimiți la tribul advers. Poți să faci spioni. Îi deghizezi de culoarea adversarului iar ei pot să-i inerogheze, să saboteze etc. Poți să antrenezi soldați și să-i upgradezi și multe altele. Așa că de aici vă descurcați.

Viziunea

Grafic, The Third Coming se prezintă cu un nou engine, cu o linie a orizontului curbată, ceea ce dă un realism special, cu posibilități de zoom ce-ți dou voie să vezi de la tribaș până la toată planeta. Ei, e ceva nu? În plus, designul este caracteristic Bullrog, cu forme torsio-trunchiate. Pământul și cerul se înțeleg de minune iar omul e prieten cu iarba (Îmi place mie treaba asta.). Interfață optimizată poate un pic prea mult va fi tradusă și în rusește. Se pare că nu prea mai cred în comunism. În rest filme de genul TH, DK, SW. Reclamații? Nu cred.

Vocea

Nu m-am plâns niciodată, și n-am să mă plâng acum. Nu are multe de reproșat. Sunetele au fost bune la toate producțiile lor. Și dacă nu știați cum face sufletul în urcare, sau vulcanul frate cu tribaș-ul... veți afla. În rest Gunna - Gunna, Mashiagh...

Profeția

Bullfrog nu se va fi oprit aici. Trași de limbă mi-au șoptit că lucrează la Dungeon Keeper II, care va fi de fapt un add-on de 15 misiuni single și alte 15 muti-player, cu o grafică nouă, cu multe bug-uri fixate și cu niște mici surprize. Ba tot discutând mi-au zis că fac și DK III. Probabil, mi-am zis eu, au lucrat atât la prima versiune încât acum au aproape gata trei Dungeon Keeper-e. Și nu se știe dacă n-am dreptate. Am întrebat de Creation și mi s-a spus că să-mi iau adio. Se pare că au engine-ul care e superb, (vă amintiți de efectele de iluminare prin apă) dar n-au o poveste, sau să zic așa, un joc. Păcat. Dar întrebând eu de BOB pe care-l știam și despre care știam că plecase pentru un an în vacanță în jurul lumii, am aflat că tocmai se întorsese și se apucase de... THE INDESTRCTIBLES. Ei și cum îl știu, o să scoată un joc pe cinste. Cam atât cu profețiile. Și dacă v-au plăcut să știți că și mie-mi place să le fac. Ba' se pare că și lor le place de cum profețesc.

-Bubble



NOUA PERSPECTIVA

E greu să scrii un articol care e Cover Story. Am încercat până acum cinci începuturi şi de fiecare dată am renunţat rapid. Vroiam ceva care să spună cât mai clar ce a fost Mechwarrior, în afară de "cel mai bine vândut 3D sim din toate timpurile". Ceva din care să relasă părerea de rău pe care am avut-o când am aflat că Activision a rămas fără drepturile de autor asupra universului Mechwarrior, retrase de FASA Interactive, precum şi bucuria şi curiozitatea ce m-au cuprins când am aflat de noua Achiziţie a lui Activision, universul Heavy Gear. Da, da, pe faţă mi se vedea bucuria. Şi-un rânjet.

Povestea universului

Activision a lucrat şi a şlefuit mult istoria, personajele, povestea, scenariul, jocul, într-un cuvânt universul Mechwarrior. Ultima producţie a fost Mechwarrior: Mercenaries (GO5) joc de referinţă care a fost extraordinar de apreciat de-a lungul şi de-a latul lumii gamerilor. Şi de unde se aflau pe culmea dealului, călare pe Mechwarrior, iată-i pe cei de la Activision readuşi din nou la punctul de pornire, încercând să facă din Heavy Gear noul 3D battle-sim care să rupă gura târgului.

Heavy Gear este unul din cele mai populare universuri RPG existente la ora actuală. Ce e ăla univers RPG? Păi... cum e Dungeons&Dragons, de exemplu, care e întâmplător cel mai popular. Deţinătorii drepturilor de copyright (vedeţi că minunea asta de cuvânt e destul de prezent) asupra Heavy Gear-ului sunt Dream Pod 9, băieţi buni şi nebuni la cap, care au făcut cu Activision un contract pe o perioadă îndeajuns de mare de timp ca să permită o şlefuire şi o perfecţionare a universului şi a jocurilor. Activision plănuieşte, acum că are mână liberă, să abordeze mai multe genuri, conceptul Heavy Gear fiind extrem de ofertatant. Probabil vom vedea şi o strategie în timp real, pe aceeaşi temă, ceva gen Mechcommander probabil (FASA nu stă pe loc nici dânsa) poate un RPG... deocamdată, să vedem ce au reuşit să facă pe domeniul în care Mechwarrior a fost rege. Şi încă ce rege!



Scenariul jocului



Vă spun de-abia acum, ca să-mi fac totuşi datoria, că jocul e un simulator de robot. Te afli aşadar într-o maşinărie de tipul unui Macron apărătorul universului, înarmată zdravăn şi blindată la fel, pe care o pilotezi la fel cum ai pilota... nu ştiu, un tanc, maşină, bursuc, mă rog, încercând să sfărâmi în luptă indivizi dotaţi cu scule asemnea, laolaltă cu eventuale mijloace de luptă mai convenţionale, gen tancuri, elicoptere. Ăsta e principiul. Scenariul vine acum.

Acţiunea se petrece peste vreo 4000 de ani. Pământul, după ce s-a dat de ceasul morţii şi a trecut prin tot felul de încercări, a reuşit să colonizeze spaţiul. Şi l-a colonizat aşa de bine că a umplut jumătate de galaxie. Urmând viziunii lui Asimov, Terra a căzut oarecum în dizgraţie, iar lumile colonizate au urmat o pantă ascendentă evoluând mult peste nivelul bătrânului Pământ, incapabil acum de călătorii interstelare.

Una din cele mai vechi colonii, Terra Nova, este şi una din cele mai prospere, ceea ce nu împiedică populaţia respectivei planete să pornească un război numai bun să accelereze un pic progresul tehnic. Aceste progres tehnic a dus la inventarea primului Gear. Contrar îndemnului "să facem din tun tractoare", oamenii de pe Terra Nova au transformat roboţii folosiţi la diferite munci utile societăţii în maşini de luptă. Noile "scule" erau perfect adaptate terenului accidentat şi au devenit rapid principalul mijloc de luptă pentru ambele tabere.

Între timp, la conducerea Pământului a venit o formaţiune de... răi, care, nici mai mult nici mai puţi, a pornit un război de recucerire a Galaxiei. Aşa se făcă că Terra Nova, măcinată de răboiul între Nord şi Sud, s-a găsit în faţa unei ameninţări exterioare, reprezentată de armata Pământului, armată îndeajuns de puternică pentru a face arşice întreaga planetă. Acesta a fost momentul în care Nordul şi Sudul s-au unit şi au dovedit că unealta numită Heavy Gear este ceea ce a fost proiectată să fie: avantajul decisiv.

Odată războiul terminat şi forţele Terrei alungate, vechile conflicte au reapărut, iar războiul între cele două emisfere se află din nou pe punctul de a izbucni, ba chiar un pic dincolo de acest punct. Aici începe jocul.



HEAVY

Probabil că Mechwarrior și, în consecință, Heavy Gear, la fel ca X-CO-ul, este unul din jocurile în cazul căruia nu prea încap jumătăți de măsură: ori nu-l suporți, ori îl adori. Activision a încercat, totuși să mărească aria publicului "țintă" în ceea ce privește Heavy Gear, încercând să ofere ceva atât pe placu iubitorilor de acțiune îndârjită, cât și pe gustul dezumanilor_de_simulatoare_cu_un_kil_de_taste_și_cu_aspecte_strategice_pe_unde_s e_poate.

Ahem, o să discut în cele ce urmează cele două aspecte ale unui joc, care contează atunci când se dă scorul: relizare tehnică și gameplay sau jucabilitate, luându-le în ordinea crescătoare a importanței. Deci?

Tehnic

Tehnic adică grafic, nu? Ei, nu chiar. Există două aspecte, unul de lăudat și unul de criticat. De bine este faptul că engine-ul grafic a fost îmbunătățit, deși nu extraordinar de mult. Sunt mai prezente efectele de iluminare, iar obiectele, exploziile și, în general, tot ce dă... bogăție și varietate unui joc, a fost împodobit cu câte ceva. Exploziile sunt mai zemoase, iar look-ul obiectelor e mai detaliat. La un moment dat ai ocazia să admiri de aproape o navă sau un elicopter și nu pot să zic că nu mi-au plăcut. Este, bineînțeles, și meritul designer-ilor care știu să-și facă meseria. Într-o luptă am tras cu nu știu ce minune într-un adversar și, pe când trăgea și el, să moară, am văzut pe carcasa Gear-ului respectiv efectele alea de... electricitate albastră, scăpată de sub control, alea care se văd în orice film sau desen animat, atunci când bagă cineva deștele-n priză. Imaginea a fost excelentă, dealtfel am și notat un UAU! pe foaia cu idei.



Mai puțin bine este faptul că producătorii nu au schimabt nimic esențial, astfel că cei care au reproșat calitatea grafică MW-ului, o să i-o reproșeze și HG-ului. Nici măcar o placă 3Dfx nu schimbă radical situația, problema fiind mai degrabă de viziune asupra lucrurilor. Peisajul din HG, ca și cel din MW, este parcă prea gol, prea lipsit de forme și structuri. Terranova, jocul, de exemplu, este cu mult deasupra la capitolul ăsta. Să nu uităm totuși că Heavy Gear este, esențialmente, un simulator, iar aspectul grafic a fost tratat ca atare.

Pe lângă engine-ul de pus_texturi_pe_poligoane există și cel de mișcare. Poate aici e momentul să spun că roboții din Heavy Gear sunt mult mai mici decât cei folosiți de către clanurile din Mechwarrior. Cel mai greu robot existent în Heavy Gear, dintre cei predefiniți, este un Mamouth aparținând CNCS-ului (Confederated Northern City-Sates) care are 21880kg, iar de partea cealaltă, AST (Allied Southern Territories) posedă un Strider (tip de robot) numit Naga, ce cântărește sub 16000kg. Cei care cunosc problema, știu că în Mechwarrior, existau roboți de 100t. Așadar Heavy Gear este adus mai spre stilul dinamic, ceea ce însemană că niscaiva mișcări în plus sunt binevenite. Există două mari plusuri, unul mai important ca celălalt. Robotul pe care îl pilotezi posedă capabilitatea de a îngenuchea, capabilitate folosită mai ales pentru a te ascunde sau pentru a te feri de flegma de foc a adversarului. Al doilea lucru pe care îl poate face un Gear este să arunce și să culeagă arme. Chestia asta nu e valabilă decât în cazul armei din "mână", adică nu poți să culegi arme care se montează pe diferite părți ale corpului. Din puctul ăsta de vedere, structura unui Gear este diferită de cea a unui Mech, anumite arme neputând fi montate decât în anumite locuri (gun-uri în mâna dreaptă, lansatoare de grenade în mâna stângă, lansatoare de rachete pe umeri sau în spate, mortiere în spate etc.). Bineînțeles, în funcție de forma corpului și a șasiului, pot exista diverse variațiuni (gun-uri montate pe cap sau pe corp etc.).

Tot engine-ul este răspunzător și de lucrul cu obiectele din joc, în sensul în care seîngrijește cât de cât cu respectarea unor legi ale fizicii, oricare ar fi acestea. Ideea e că legile fizicii nu prea au ce căuta în Heavy Gear, lucru de înțeles în bună măsură, pentru că nu văd unde ar mai fi dinamismul și libertatea de mișcare, dacă ar fi respectate legile de mișcare ale unui robot de 10 tone. Cert e că măgăoaia de metal pe care o conduci e sprintenă ca o căprioară, mă rog una mai bolnavă așa, și poate să facă o mulțime de lucruri, de la sărit, la mers pe suprafețe dubios de înclinate. Repet, deși poate arăta ciudat, este de înțeles pentru că ține de jucabilitate. Ce ziceam?

Gameplay (ah, ce englez is)

Mașinăriile din Heavy Gear sunt mai mici. Producătorii au transpus foarte bine asta în joc și astfel totul a devenit mai dinamic, fără să piardă foarte mult din grandoare. Nu trebuie uitat că roboți din Heavy Gear erau folosiți inițial la munci, nu știu dacă agricole, iar odată modificați, principalul avantaja în fața tancurilor și a blindatelor clasice a fost extrema mobilitate și posibilitatea de a ajunge în locuri inaccesibile acestora.

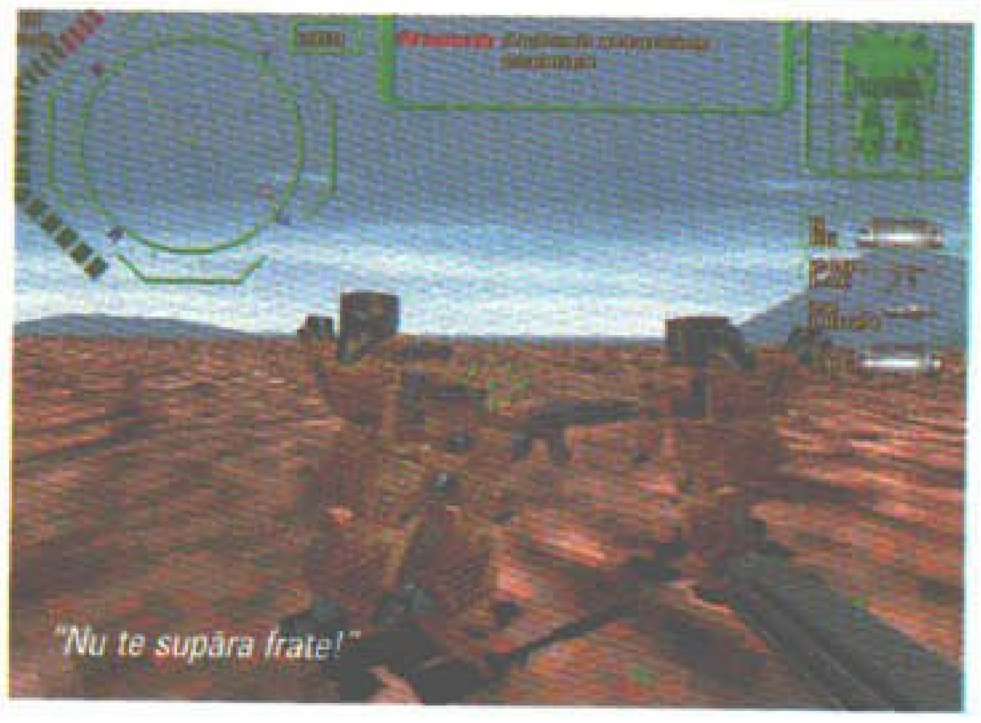
Ce e mai puțin bine este că un Gear este infinit mai puțin rezistent față de un Mech. Echilibrul între armele existente și armuri este cred un pic prost gândit, fără a



"Move along!"



"Ce faci musiu? Taking a nap?"



"Nu te supăra frate!"

GEAR

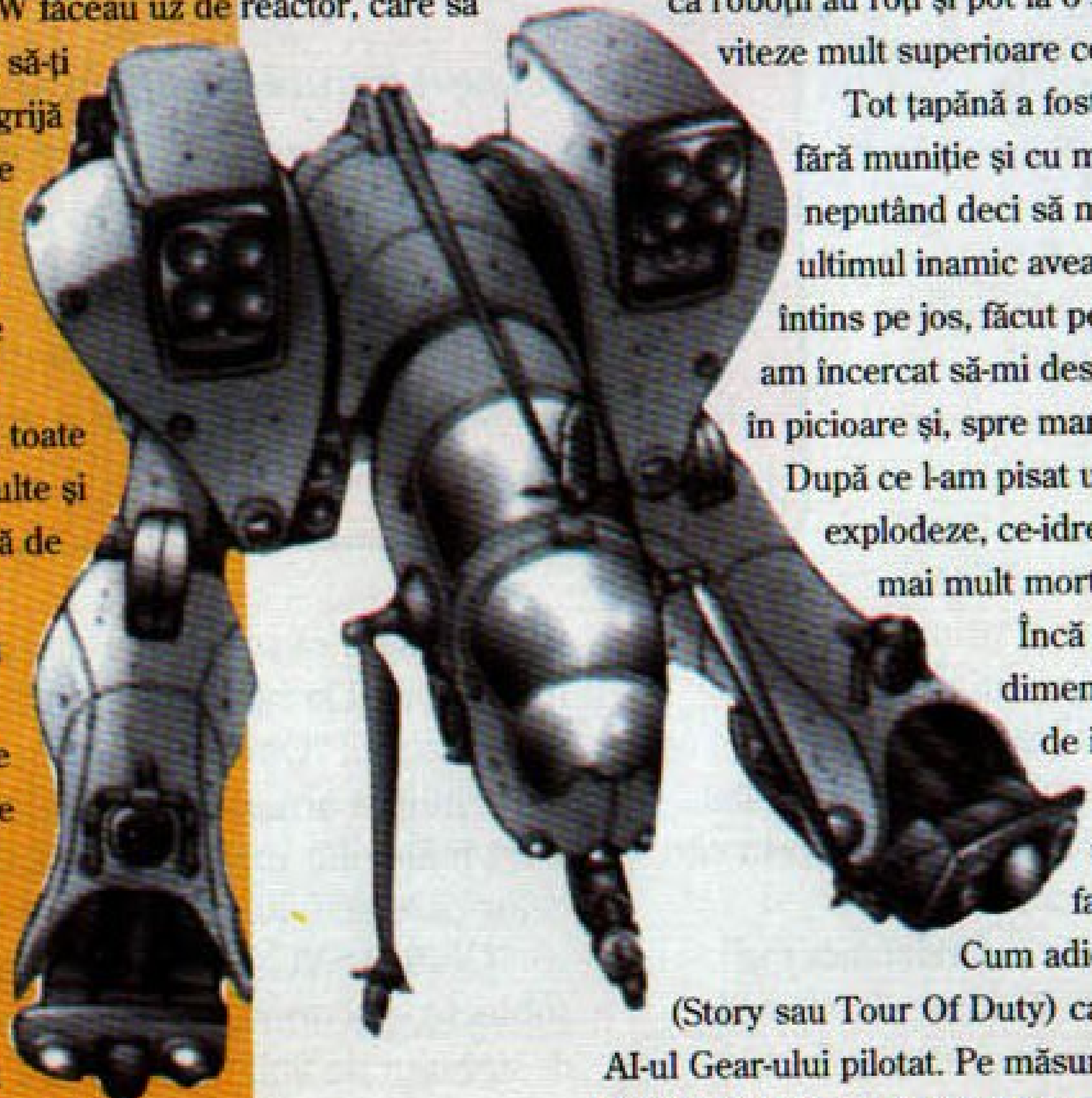
deveni extrem de deranjant. Luptele au tendința să dureze puțin, pentru că un Gear ce a încasat câteva salve mai serioase este aproape mereu "pe lângă". Ce poți tu, ca jucător să faci este să pui mâna și capul și să-ți construiești propriile modele de roboți. Partea asta a jocului este, ca și în MW, responsabilă cu o mare parte din savoare. Ai ocazia să-ți manifești creativitatea distructivă (?) pe două nivele. Primul nievl este cel în care construiești Gear-ul folosind diferite componente, mâini, picioare, arme, motor, cap, tors etc. Cel de-aldoilea nivel îți permite să iei fiecare componentă în parte și să o modifici în amănunt. De exemplu poți să iei o pereche de picioare și să-i schimbi tipul de încheieturi ca să obții un anumit efect, mobilitate sporită, rezistență crescută etc. Bineînțeles, toate astea se simt pe câmpul de luptă. Dacă ai o mână de un leu juma'te o să ochești mult mai greu, iar niște picioare solide o să-ți scadă mult din viteză, permițându-ți în schimb o nesimțire mai mare în fața atacurilor (picioarele sut unl din punctele cele mai sensibile) și tot așa.

Totuși, una pest alta, totalul dă bine. Pe mine unul m-a prins și chiar dacă Mechwarrior: Mercenaries mi-a plăcut mai mult, cred că rezultatul e bun pentru o primă întâlnire a celor de la Activision cu un nou univers.



HUNTER la 25 de metri. Unde am ascuns rachetele alea!?

De ce mi-a plăcut mai mult MW? Probabil că primul lucur pe care-l reproșez unui Gear este faptul că merge cu combustibil (nelimitat) și nu cu energie generată de reactor. Prezența reactorului ca parte vitală a unui Mech genera dureri de cap și satisfacții din cele mai puternice. Multe arme folosite în MW făceau uz de reactor, care să încălzea și trebuia mereu să-ți proiectezi robotul având grijă să păstrezi echilibrul între cantitatea de arme și numărul radiatoarelor de căldură, ținând cont și de temperatura mediului în care se ducea lupta. Aici, toate armele, ce-i drept mai multe și mai variate, merg pe bază de muniție, chiar și cele pe bază de energie merg cu baterii. Numărul lor e limitat de posibilitățile de montare pe Gear și nu de altceva. Știu că mi-a plăcut foarte mult când în MW mi-am umplut robotul de arme și la prima salvă am explodat cu succes laolaltă cu reactorul ultrasolicitat.



IDEI

Ce posedă Heavy Gear în plus față de MW este perioada de timp scursă, care a permis producătorilor să mai gândească niscaiva idei minunate. De exemplu, un raid aerian în Heavy Gear nu este un soi de baghetă magică ce face praf inamicul și te scapă de belea. Un raid aerian înseamnă un roi de năvuțe care încep să dea ocol obiectivului împroșcându-l cu mizerii din înaltul cerului, până îl dau gata, ceea ce durează un timp. Realism nu?

S-a dat mai mare importanță armelor cu tir curb. Robotul inamic este după dealul ăla? Încercăm cu un Guided Mortar, care trage până unde nici cu gândul nu gândești și mai e și ghidat pe deasupra. Țapăn. Ca și ideea că roboții au roți și pot la o adică să ruleze, atingând viteze mult superioare celor posibile "la pas".

Tot țapănă a fost și faza când am rămas fără muniție și cu mâna dreaptă făcută arșice, neputând deci să mai culeg vreo armă, iar ultimul inamic avea un picior distrus și se afla întins pe jos, făcut pe jumătate praf. Normal că am încercat să-mi desăvârșesc opera călcându-l în picioare și, spre mare mea încântare, a mers. După ce l-am pisat un pic, a catadicsit să explodeze, ce-idrept lăsându-mă și pe mine mai mult mort decât plin de viață.

Încă ceva. A fost adăugată o dimensiune jocului, una extrem de importantă, care conferă adâncime acestuia și care sporește rău de tot farmecul: aceea de RPG. Cum adică? Păi, de-a lungul jocului (Story sau Tour Of Duty) cari după tiine o cutiuță cu AI-ul Gear-ului pilotat. Pe măsură ce joci și câștigi experiență, AI-ul ăsta se dezvoltă, iar Gear-ul în care-l vâri capătă noi și minunate plusuri: un plus la viteză, senzori inteligenți (asta după ce într-o misiune am avut de-a face cu un trădător), un plus la mobilitate etc. Partea asta de RPG este binevenită într-u univers robotizat și în consecință standardizat la mximum. Introducerea elementului "uman" este mai mult decât bine venită.

Total că nu mai e loc

N-am zis nimic despre multiplayer, dar nici n-ar fi mult de zis. E de la sine înțeles ce satisfacție ai când i-o



O voce suava șoptește: "Hostile Gear... Destroyed!"

tragi adversarului uman folosind un mdel propriu de robot. În plus, misiunile single-player par oarecum prea ușurele așa că... eh, ca de obicei.

Concluzionând, Heavy Gear se află undeva sub Mechwarrior 2: Mercenaries. Elementul de RPG introdus, deși excelent, nu reușește să recupereze tot handicapul generat de lipsa unui puternic aspect de... nici nu știu cum să-i zic, strategie de construcție? Management al resurselor? Mă rog.

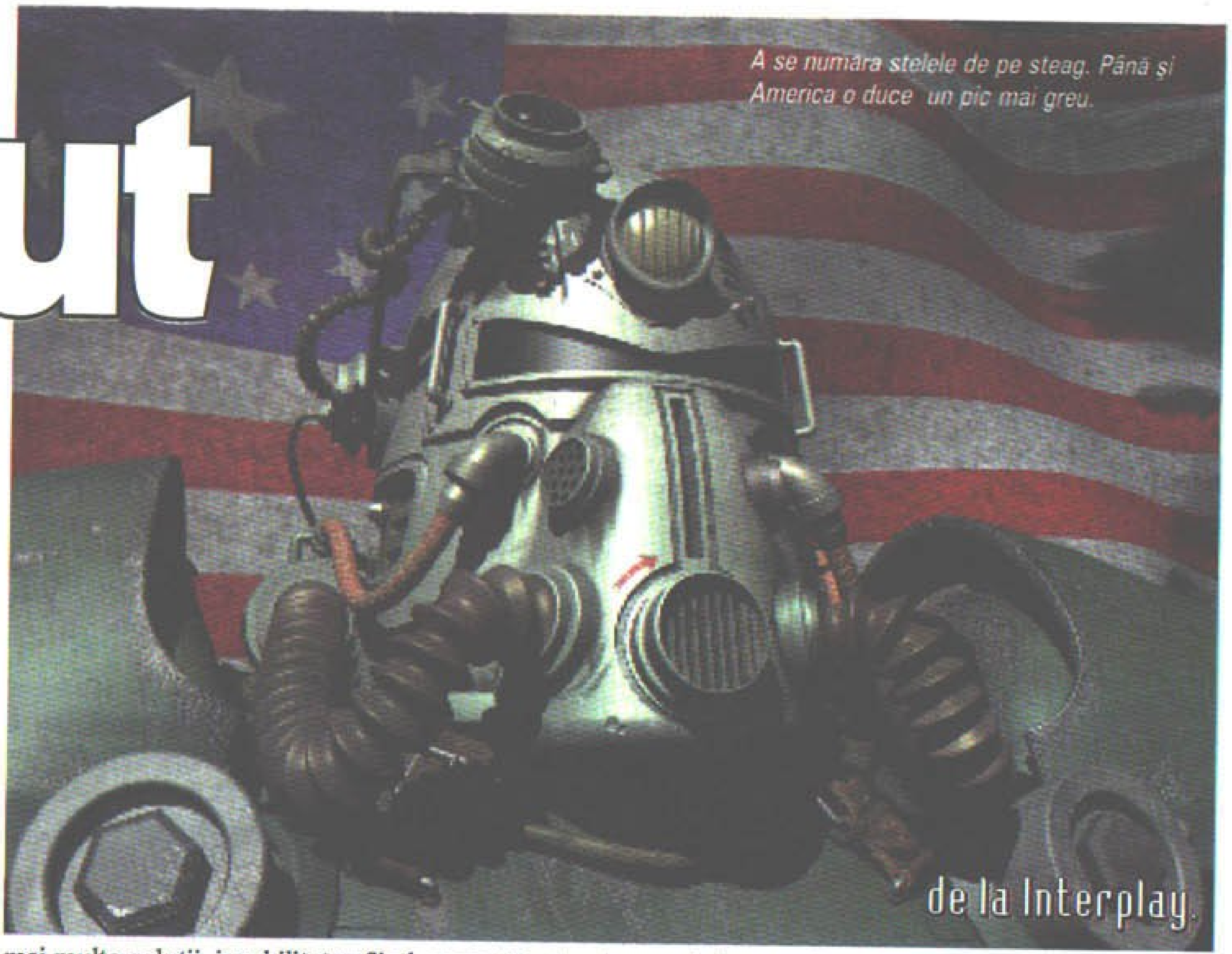
Poate mi-a plăcut mie prea mult Mechwarrior, poate că sunt trist pentru pierdera universului acestuia, nu știu. La urma urmei, Heavy Gear este un soi de "a doua primă încercare" a Activision și nu pot să zic că le-a ieșit rău, ba chiar îmi pare mie că merită un... Go?

- Bugs

86

Ce ne place	Ce nu
- Dinamism sporit - Grafică îmbunătățită - Elemente de RPG bine dozate	Mai puțină "strategie", mai puțină gândire.

Fallout


A se numără stelele de pe steag. Până și America o duce un pic mai greu.

de la Interplay.

***Ț**ineți-vă bine oameni buni, luați-vă izmenele de plumb, masca de gaze cu filtru pentru izotopi de tip B și ciupicii de oțel, pentru că ne aflăm la 80 de ani de la catastrofa nucleară din 1950. Războiul ăla mare a avut loc și oamenii - o parte din ei - trăiesc în vault-uri (=boltă, pivniță, criptă, cavou, visterie, casă de bani, salt, voltă, ahem) subterane, așa cum pot. Dar, cum o nenorocire nu vine niciodată singură, sistemul de purificare al apei din Vault 13 s-a făcut țăndări și a apărut pericolul contaminării. Așa că cineva trebuie să-l repare, adică să iasă la suprafață, într-o lume plină de mutanți, găști, violență, radiații, tranziție, macrostabilizare economică și alte bâzdâgănii periculoase. Și, ce e cel mai grav, cineva ăla ești tu.*

Cam asta e povestea din Fallout, un RPG pentru PC sau MAC, cu perspectivă izometrică, 3rd person view, făcut de aceeași echipă de la Interplay care s-a ocupat și de Wasetland, joc ce a avut mare succes la vremea respectivă, prin 1986. Universul și unele elemente de scenariu sunt împrumutate, sub licență, de la GURPS, firmă care se ocupă cu editarea cărților RPG, de genul "Mercenarul"-ui, apărută la editura Nemira acum câtva timp (e un reprezentant submediocru al genului).



Ca să găsească un înlocuitor pentru cipul defect al instalației de purificare, jucătorul va trebui să se plimbe prin 15 locații, totalizând sute de locuitori și având fiecare propriul stil de grafică. N-o să ajungă numai să te plimbi. O să trebuiască să rezolvi peste 50 de mini-quest-uri, toate având mai multe soluții, jucabilitatea fiind crescută astfel puternic.

Modul de soluționare al unui quest depinde în primul rând de tipul personajului ales sau creat. Ca în orice RPG onorabil, Fallout oferă trei eroi cu personalități predefinite: Combative, Deceptive sau Diplomatic. Bineînțeles, poți să modifici oricare din tipuri, putând chiar să-ți creezi propriul personaj de la zero.



S-a dat o mare atenție caracterelor personajelor, fiecare având anexată o fișă biografică, cuprinzând și motivațiile care îl animă. Editorul de personaje îți permite să modifici tot (vârstă, sex...). Domeniul în care mi se pare, însă, că Interplay a excelat, este cel al conceperii și intercorelării caracteristicilor personale.

Trăsăturile de bază influențează caracteristicile generale, talentele și din plin desfășurarea acțiunii. Strenght-ul, nu spațiul inventarului modifică numărul de obiecte pe care le poți căra și în general caracteristicile de luptă. Inteligența modifică numărul de puncte pe care îl primești per level de inteligență, oferă noi opțiuni de dialog cu ceilalți și se adună la punctajul multora dintre talentele pe care le ai. Norocul, foarte scăzut sau foarte mare poate modifica întâmplările prin care treci. Caracteristicile sunt adecvate timpurilor(exemplu Radiation Rezistance) și acoperă o mulțime de situații, dar mai ales reflectă lupta de aproape sau de la distanță, rezistența la radiații, răniri sau otravă. Talentele sunt și ele adaptate universului respectiv, personaju putând fi skill-at în domeniul armelor cu plasmă sau laser, medicină, înaltă tehnologie, negustorie (mai explicit să convingi oamenii să-ți vândă ieftin și să-ți cumpere scump) sau în domeniul explozibililor; asta chiar dacă cele mai folosite skill-uri sunt locpick și steal. Mai există și niște caracteristici speciale, opționale, care oferă atât avantaje cât și dezavantaje. De exemplu "Fast Metabolism" care te ajută să te vindeci mai repede dar te face mai sensibil la radiații sau otrăviri; ar mai fi la acest capitol "One Bender" care te face mai bun în mânuirea armelor care se folosesc cu o singură mână dar mai neîndemânatic la folosirea celor care se folosesc cu două mâini.

ATENȚIONARE

- NU stați prea aproape de revistă când citiți articolul
- NU începeți derularea citirii articolului dacă sunteți obosit sau nu ați dormit de mult (timp)
- ODIHNIȚI-VĂ în medie 10-15 minute după fiecare minut de citit.
- NU păstrați filme, casete sau dischete în apropierea revistei, atunci când e deschisă la prezenta pagină

Grafica-SVGA - este bine lucrată în general (obiecte, decoruri, personaje) atât sub aspectul designului de anii 50 decadenți, ideilor cât și sub aspectul calității. Când discuți cu celelalte personaje o faci din perspectivă first-person și poți vedea pe fața celuilalt, datorită animației amănunțite, dacă i-a plăcut sau nu ce i-ai spus. Mai mult, Interplay promite că personajele vor ține minte cum te-ai purtat cu ele; asta dacă nu te împușcă sau le împuști după finalul discuției, pentru că, din câte am văzut, respectivii stau bine la reacțiile imediate.

Fără să aducă jocul la un nivel nemaiîntâlnit de interactivitate cu peisajul, interfața este de

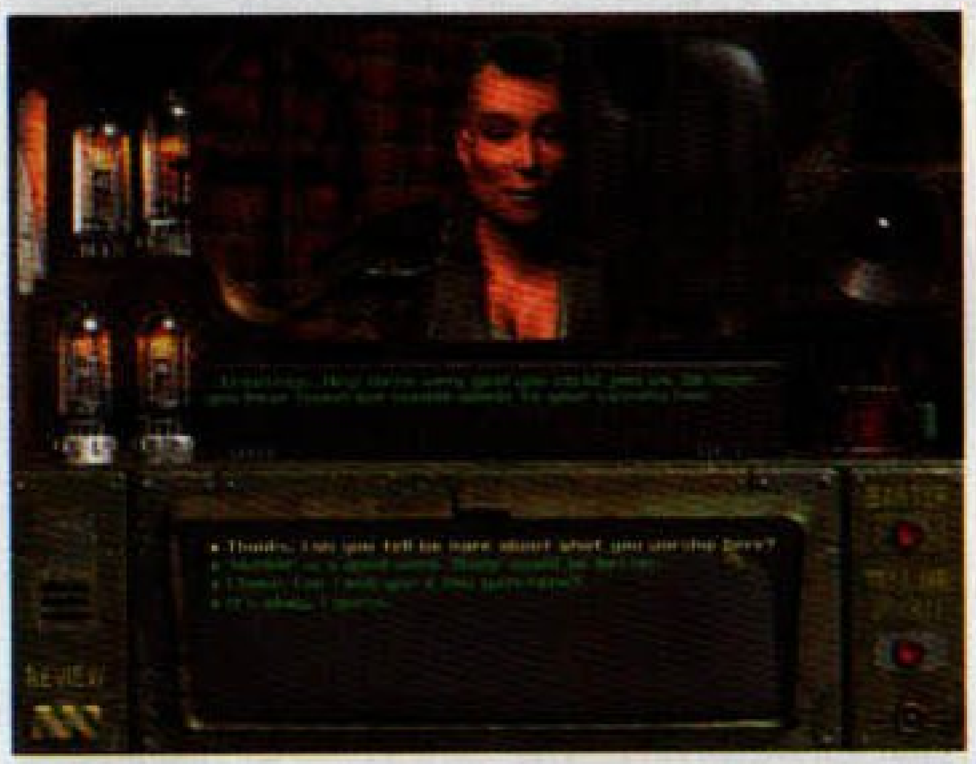
genul celor din quest-uri: / te uiţi / vorbeşti / iei / deschizi.

Unul dintre elementele de atracţie aleFallout-ului este lupta care este bazată pe ture. Îţi oferă o groază de opţiuni pentru diferite tipuri de arme. Te poţi lupta cu aruncătorul de flăcări, puşca-mitralieră, ciomagu', mâna goală, pistolul laser şi o mie de alte chestii. Ai diferite tipuri de muniţie, poţi trage automat sau foc cu foc, poţi ochi diferite părţi ale corpului inamicului ca să-l răneşti, mutilezi sau să-l omori (deşi câinele pe care l-am împuşcat în picior a murit bine mersi). Când tragi victimele se dezmembrează, explodează sub şocul rafalei sau pur şi simplu se prăbuşesc într-o baltă de sânge. Cât despre AI-ul luptei, este OK.

Pentru a uşura desfăşurarea aventurii beneficiezi de un jurnal în care îţi apar informaţiile pe care le-ai cules, obiectivele pe care le ai de îndeplinit şi hărţile locaţiilor pe unde ai fost.

Te poţi odihni începând cu zece minute şi tot aşa până te faci bine. Şi astea nu su înt decât câteva dintre opţiuni.

-CZ







Sus de tot: dialoguri pline de kuloare
Sus da' mai jos: asa minune, economica şi rezistenta
Jos da' tot în sus: mie din poza asta îmi place arma

C&C 2: Tiberian Sun

de la Westwood Studios

"Comrade Chairman,
*I **am** the future"*

Kane - Red Alert

Cam astea sunt informaţiile pe care am reuşit să le strâng despre C&C-ul 2. Unele sunt confirmate de firmă în mod oficial, altele sunt foarte probabile, dar să nu mă înjuraţi dacă se răzgândesc cumva westwoozii.

În primul rând este vorba de engine care, lucru sigur, va fi complet schimbat şi nu doar renovat, aşa cum s-a întâmplat la trecerea de la C&C la Red Alert.

Tehnologia folosită va fi bazată pe voxeli (un fel de pixeli cu volum), la fel ca în cazul Blade Runner-ului, unde tehnologia Voxel a ajutat la crearea decorurilor, cu adevărat fantastice. Asta ar trebui să aducă strategiile în timp real la un nivel de tridimensionalitate nemaivăzut până la momentul respectiv. Din acest motiv, Westwood a abandonat Direct 3D-ul făcut de Microsoft, ca fiind prea lent. Astfel, s-ar putea să fie nevoie de un chipset 3D.

Şi pentru că tot vorbeam de 3D, ar fi de completat o nelămurire. Cei care au urmărit filmul de la sfârşitul primului Command&Conquer, s-au întrebat probabil dacă Tiberian Sun va fi o strategie în timp real sau un shot'em up, down sau în vreun fel oarecare. Deşi prima variantă a fost confirmată, există un proiect de viitor al firmei Westwood, C&C: Commando, care va fi ceva gen Quake.

Data de lansarea a jocului nu a fost fixată, însă gurile rele spun că problemele financiare şi celelalte proiecte la care Westwood a lucrat, o vor împinge spre sfârşitul anului 1998.

Acţiunea se va desfăşura, cronologic, după Command&Conquer: Tiberium Conflict (potrivit unora numele este Tiberium Dawn) şi va suna în felul următor:

După ce GDI-ul a bătut măr NOD-ul, organizaţia respectivă (departe de a fi redusă la tăcere de moartea lui Kane) s-a supărat şi a cucerit toată lumea, exceptând Antartica, unde vechiul nostru prieten, Generalul Shepherd se află la comanda ultimei baze GDI. Kane, readus la viaţă ca ciborg, se pare că va conduce ostilităţile de partea cealaltă (asta n-a apucat să fie confirmat de către producători, dar nu-l văd pe Joe Kucam, alias Kane, ditamai directorul de Full Motion Video la Westwood, să stea pe tuşă). Tehnica s-a mai îmbunătăţit şi sper că şi unităţile vor beneficia din plin de avantajele viitorului. Lumea în schimb, suferă de pe urma mutaţiilor provocate de tiberium, ceea ce a dus la apariţia unei noi tabere în teatrul de luptă. Freaks (nume temporar) este numele care reprezintă respectiva tabără de mutanţi.

Ca o găselniţă legată de acest lucru, se pare că, dacă o să laşi prea mult un trupete într-un câmp de tiberium, acesta devine mutant şi pierzi controlul asupra lui. Pe de altă parte, mechtrooper-ii, tot zvon, vor fi protejaţi de costumele alea hoaţe care apar în filmul de la finalul C&C. Alte zvonuri anunţă că trupele se vor putea căţăra şi vor putea să înoate (m-ar mira să nu poată face măcar atât) că ştiinţa îşi va spune cuvântul aducând trupe de comando subacvatice şi anti-tanc, precum şi arme cu laser, platforme mobile pentru elicoptere Orca şi alte chestii de gen. De asemeni, este posibil să poţi debarca trupe de pe baze orbitale şi să îţi muţi trupele pe harta globală, dintre misiuni. Hărţile din misiunile propriu-zise vor fi de două până la patru ori mai mari decât în Red Alert. Sigur este că se va păstra specificul ambelor tabere. Unii mai înclinaţi spre forţa brută, iar ceilalţi beneficiind de unităţi cu capabilităţi speciale şi mai mobile. Cam ca în C&C.

Nu mă îndoiesc că filmele dintre misiuni vor rupe inima târgului.

Un nou concept care îşi iţeşte capul în domeniu şi care sper să-l văd cât mai bine realizat în Tiberian Sun, este acela de "living battlefield". Asta înseamnă că vor exista schimbări de vreme în cursul unei misiuni, ploaie, zăpadă, cutremure, vulcani, cicloane, tornade şi vrăjitori din Oz. O misiune poate începe pe timp frumos şi termina cu ploaie, bineînţeles, totul afectând trupele.

Despre editorul de nivele nu se spun decât lucruri generale. Că o să fie bun şi o să aibă opţiuni numeroase, nu ne îndoim.

În viitorul îndepărtat se crede că obişnuitul add-on cu misiuni va purta numele Tiberian Wars, air următorul joc de sine stătător al seriei se va chema Command&Conquer: Tiberian Twilight. Mai aproape de noi (cât de aproape poate fi sfârşitul lui 1998) se află Dune 2000, o versiune SVGA a bătrânului joc ce a jucat rolul de capsă în explozia ce a fost declanşată de trăgaciul numit C&C.

Cam atât.

-CZ

War Wind 2

Producator: Dreamforge/Mindscape	
Minim	Recomandat
P5-90/16M 2X CD-ROM SVGA Card Win95	P5-166/24M 8X CD-ROM Sound Card

- Uite că am făcut ce am făcut, cu toate că
- m-am opus din toate puterile să nu se întâmple,
- dar ce să-i faci așa este viața. Va trebui să-mi
- scriu negru pe alb părerea despre WarWind 2.
- Dar problema nu se găsește aici, ci în faptul că
- pe cuvântul meu că m-am străduit să găsesc
- ceva cât de cât interesant și atractiv în joc,
- însă jocul este beton, stâncă, monolit... nu se
- lasă cu una cu două, așa pentru primul venit.

Buuuuuun! E de rău.

Dacă la prima ediție a acestui Vânt de Război (nu înțelegeți greșit chestia cu vânturile, sau poate că tocmai așa o fi...) am înțeles și poate un pic trecut cu vederea că s-a pus baza pe noutatea conceptului de evoluție, că era o mare chestie să furi mașinile fără șofer sau să recrutezi oamenii de care aveai multă nevoie, dintr-o cârciumă, dar a fost omisă partea de strategie, la această a doua ediție chiar este de neiertat acest lucru. Pentru cei ce nu sunt înfipți în problemă țin să reamintesc că WarWind este o strategie în timp real, dar Ai-ul este atât de sublim încât lipsește cu desăvârșire (ca să zic așa).
La început am crezut că sunt eu prea deștept. Mai apoi am bănuit că producătorii au uitat din grabă să adauge și modulul cu pricina. Până la urmă m-am limitat la a crede că acest joc se adresează persoanelor dotate cu un IQ sub 25.





Când faci unitățile te gândești: le fac haioase sau dure? Care-o fi răspunsul în cazul ălora doi urâți? Iar în rest...



Sus: numai cursorul și te pune pe gânduri rău de tot
Dreapta: o hartă cât o zi de post și cu aspect de labirint. Ce poate fi mai minunat?

Dacă de prin partea părții de strategie care ar fi trebui să reprezinte partea principalăă a jocului nu ne vom aștepta la prea multe, în schimb grafica și sunetul nu ne oferă absolut nimic în plus. Da, da, nu e nimic nelogic în fraza de mai sus și, cel mai grav, nimic neadevărat. Nu spun că nu sunt drăguțe mașinuțele și vaporașele și pomișorii, da' nu este suficient. Și de fapt să nu înțelegeți că sunt frumos desenate, ci numai acceptabil.

Auuuuuuu!

Ce mă bagă cel mai mult în durere este sunetul, deosebit de prezent în joc. De câte ori selectezi o unitate, de atâtea ori îți trântește aceeași replică nesărată, care te calcă pe scăriță și-ți bate cu ciocănelul în timpan de-ți urlă trompa lui Eustache. Poate fără sunete ar fi mult mai bine. Să rămână doar cele ce imită strigătul peștelui sau chemarea păstârnacului.

Și era să mai uit de o chestie importantă, pe care o apreciez sau o critic (totdeauna obiectiv): algoritmului de căutare al drumului. Cu toții cunoaștem cât de necesar este să ajungă o unitate dintr-un punct în altul pe drumul cel mai scurt și cât mai repede. Eh, prieteni, de data aceasta nu este cazul să studiem drumul făcut de o mașinuță sau un human pentru deplasare. Să fiți siguri că respectă cu sfințenie regula după care distanța cea mai scurtă între două puncte este zig-zag-ul.



În continuare mai pot enumera o listă de lucruri mai mult sau mai puțin importante, dar care presară sarea și piperul unui joc. Respectul ce îl port celor de la Mindscape mă face însă să mă limitez la o prezentare pe scurt a jocului, lăsându-vă plăcerea să încercați singuri să descoperiți și alte povestiri din cripta strategiei. Am glumit. Să nu cumva!

Pentru a încheia pe un ton mai optimist nu pot să trec cu vederea că rămâne o idee interesantă, vorbind absolut la modul general și fără a da detalii. După umila mea părere, de om care l-a jucat forțat, producătorii ar fi cazul să se limiteze la WarWind 2, dacă tot au pierdut timpul să-l realizeze.

-Mazer

52

Ce ne place	Ce nu
Jocul nu e el cine știe ce dar CD-ul lucește de-ți faci mustața-n el. Păcat că doar pe-o parte, un bărbierit la dublu era ceva.	Ce-o fi căutând jocul la ora asta pe piață este o întrebare al cărui răspuns nu e bine să-ncercați a-l afla.

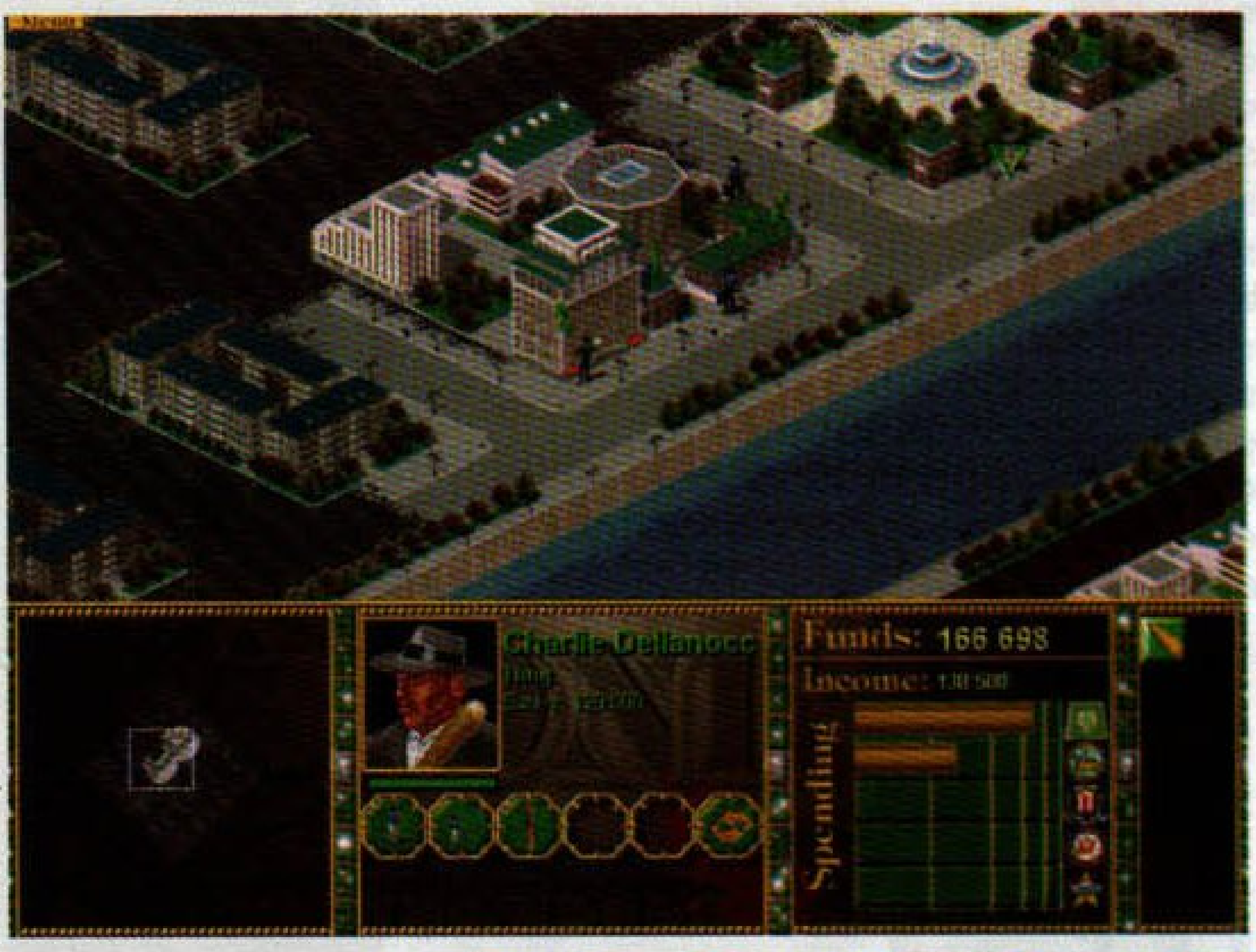
Producator Byte Enchanters	
Minim	Recomandat
P5-75/16M 2X CD-ROM SVGA Card Win95	P5-133/32M 4X CD-ROM Sound Card

Legal Crime

Sunt reguli și reguli. Se întâmplă ca odată cu simplul fapt că te-ai ciocnit de-o persoană, pe stradă sau în drumul tău spre glorie, să realizezi o altă față a întregii orânduiri. Să înțelegi dintr-odată totul diferit, ca două sisteme perfect valabile sub aceleași aparențe. Unul propulsat și altul... care-l propulsează. O să-mi spui că bat câmpii. Dar, dragul meu, dacă admiți că tu însuți ești o ființă duală și că nu odată ai făcut ceva împotriva voinței tale, iar dacă pe deasupra ai căuta să vezi compromisul făcut pentru fiecare lucru, în fiecare afirmație, la fiecare colț în toate secundele și locurile din lume ai descoperi încet, partea a doua. Și vei înțelege atunci și vei da un nou sens cuvintelor: politică, economie, drept, adevăr, justiție, om, oameni, mai mulți oameni, bani, noi... mafie.

Legal Crime este un joc esențialmente de net/LAN produs de Byte Enchanters. Scopul este de a-ți crea o mafie cu care să stăpânești un oraș întreg, în pofida altor gangsteri. Principiul de bază, clasic și ingenios altminteri, este prins în toată splendoarea lui astfel: Angajezi un bătăuș îl trimiți cu bâta la prima cârciumă/firmă, el cere bani în schimbul protecției, pe care o oferi. Apoi mai angajezi un om și încă unul și mai trimiți aici, acolo, peste tot. Și apoi cineva se va duce să ia banii. Și dacă nu vrea să-i dea, îl trimiți iar pe nenea cu bâta. Și dacă tot nu vrea, angajezi un pistolar și... poc. Dacă are și el pistol poc-poc până vine poliția. Vine poliția umflă oamenii. Mituiești poliția, data viitoare nu mai vine.

Când toată lumea e fericită și plătește pentru tine, ai bani de investiții. Și mai bagi un cazino, un bordel, un bar marfă, chestii d'astea meseriașe. Da' dacă-ți merge treaba iar vine poliția și te ia la bani mărunți; le mai dai și lor că-s și ei oameni. Dar vine un grangur din cartieru' ălilant și se dă smardoi. Păi ce bă fir-ai, fi-ți-ar... de golan, te dai valvă la mine. Pui flăcăii la treabă, nu stai la discuții, că te sabotează, pune bani și-și bagă nasu-n ciorba ta. Te fură și te fac ăștia la cont de n-ai tu aer. El dă cu băieții lui, tu cu frumoșii tăi și la urmă nu mai merge. Dai fuga la minister, vorbești cu ceva baștani, un pic pe la armată, un pic în senat, mai dai pe la interne, la serviciu 'coloșa și te scoți de niște oameni, profesioniști de profesie. Băieți de băieți. P'i-dear...cum, merge așa? Nu. Și după ce faci curat, să vezi cum merge treaba.







Sus: Charlie Delanocc zis Trițu' Mustăciosu' e om de bază. De acid e altul. Dreapta: Există și un Fog Of War care dispare pe măsură ce îți extinzi sfera de influență. Dreapta-jos: Care Capitalism (jocul)? Unde? Cine?

Banul te face mai stilat

Pune, fă proasto, mâna și mai citește ceva, că mă faci dracu' de râs la casino! Și uite așa, știind despre ce-i vorba, să tratăm un pic marfa noastră. Tehnic, jocul lasă mult de dorit fiind făcut de o echipă de dornici neprofesioniști. Interfața este greoaie necesitând o grămadă de click-uri. Pe de altă parte jocul este foarte dinamic fiind tot timpul în posibilitatea unui faliment. Dacă pentru o scurtă perioadă n-ai reușit să-ți plătești oamenii, vor trece repede de partea adversă. Și din momentul ăla aleluia maică.

Practic, Legal Crime este o combinație de strategie în timp real într-un peisaj urban cu o strategie economică. Fiecare cucerire aduce bani. Banii trebuie bine investiți. Dacă ar face Byte Enchanters un engine mai de Doamne-ajută, cu mai mult de 256 de culori și s-ar pricepe și la un AI, jocul s-ar deda la titluri mari, căci la atmosferă și gameplay se pricep oamenii. Și de aia e mare păcat.



Ah, uite numai ce venit! Și totul fără să muncești! E drept că tre' să mituiești. Pe fiecare după grad. Și gabarit.

Roger a vrut să facă un server în România pentru Legal Crime. Ideea nu e încă abandonată dar posibilitatea de a inaugura ceva încă mai tare în țara noastră, la noi în țară adică, l-a embulasionicuplactozafupat prea tare. Momentan. Va trece până la urmă. Deocamdată rămâneți cu ce se poate, de pildă cu minunata adresă pe nume **http://gameover.kappa.ro** până nu se schimbă și asta. Hai pa!

-Bubble

78

Ce ne place	Ce nu
Îți astâmpără pofta aia pe care o aveai când erai mic și-ți luau alții mai mari bomboanele: de-al stoarce pe unul mai slab.	Grafica nu e extraordinară și se putea un pic mai dinamic, măcar pentru atmosferă.

Warlords 3

Producator: SSG	
Minim	Recomandat
P5-66/16M 2X CD-ROM SVGA Card Win95	P5-133/16M Sound Card

Uhh... Iar m-apucă miezul nopții scriind de zor la un nou articol. Și asta n-ar fi nimic, măcar dacă nu m-ar apuca zorile zilei următoare. Oricum, ce am să vă spun în continuare, să fiți siguri că merită să pierdeți și voi din prețiosul vostru timp pentru a citi și da mai departe. Probabil v-ați dat seama încă din titlu despre ce am de gând să bat câmpii, așa că vorba lui Shakespeare "să-i dăm forță!".





Sus: E al meu, dar nu e vilă la munte. Dreapta: Toamna se numără bobocii dar în câteva cazuri speciale se numără lucruri mai puțin legate de rațe, gâște sau școală.

Ca să zicem lucrurilor pe nume, mai precis pentru cei nou veniți în lumea noastră, a butonarilor (în speță a șorecarilor), vă vom povesti despre Warlords III, care l-a avut ca tată pe II și bunic pe unu, ca să fie totul mult mai clar... Hai să vă spun totuși despre ce este vorba. Se făcea că demult, pe la vremea de apus, era un mare regat de eroi și buni și răi, cum se nimerea. Și tu, cel mai mare erou al muncii socialiste (ups! n-am vrut), te trezești mai breaz decât ceilalți camarazi și te-apuci să cureți lumea de răi. Și tot o pologhie în continuare.

Dar cam cum vine chestia de v-am amintit de joculetzul acesta? Este absolut la mintea purcelului - este foarte... ca să zic așa... foarte lipicios. La momentul "te zero" când mi-a fost înmânat CD-ul, am zis că nu mă interesează, că nu mi-a plăcut de tac-su' și nici de bunică-su', că trebuie să plimb cățelul, etc. Greu a fost până am făcut primul episod, mai apoi nici că l-am mai lăsat.

La prima vedere pare un joc foarte complicat, cu multe meniuri, cu heroi, cu questuri și cu tot felul de ale bazaconii. Dar puteți să-mi dați crezare că vă va apuca dimineața următoare tot jucându-vă la el. Principiile demne de a fi utilizate în timpul partidelor sunt foarte simple: faci multe armate și-i dai la figură adversarului. Și ca să fiu mai explicit, vă spun că la începutul fiecărui episod primești un fel de misiune care de fapt spune să elimini forțele oculte din teritoriul respectiv și cam atât. În teritoriu sunt câteva puncte de interes: satele-orașe-cetăți și ruinele.

Treaba cu orașele e simplă de tot. În aceste locuri, conaționalii tăi se ocupă cu construirea de armate, care costă oarește bani și un timp (calculat în ture) pentru construcție. Orașele acestea sunt partea esențială a stategiei tale. Cu cât ai mai multe, cu atât mai multe unități poți construi mai repede și de fapt reușești să mobilizezi o armată mai mare în timp mai mic decât dușmanii tăi. Însă să nu credeți că este așa de ușor să cucerești orasele pe cât a-ți citit până aici. Oricum, după ce l-ai atacat și ai pătruns în cetate, cu siguranță va trebui să te aperi de năvălitori, pentru că dece să nu spunem, computerul are un AI destul de interesant făcut; cum te prinde cu cetăți neapărate sau cu efective slabe, cum te fu-gărește pe toată harta ca indianul din poveste.

Ca să pot să vă spun și despre ruine, trebuie să amintesc de eroi. Ce este ei, ce face ei, părinții lor știe cu ce se ocupă? Iată numai câteva întrebări esențiale. Eroii sunt de fapt niște conducători mai mici de oști. Ei pot avea tot felul de puteri miraculoase (adică a se citi bonus-uri pentru armata ce o conduc) și astfel vor conduce armata mai bine. Dar ei au și un rol mult mai important în regat: pot cercet ruinele (despre care tocmai vorbeam) și pot participa la rezolvarea unor questuri. Acum să le luăm pe rând. Ruinele te-ajută să găsești tot felul de lucruri vechi și valoroase: amulete, dragoni bătâni, bani, pegași ș-alte orătănii de prin jurul casei. Dinspre partea cu questurile, faza este aceeași. Faci nu știu ce treabă și vei pimi recompensă ori bani, ori obiecte de valoare ori ceva aliați puternici.

Dacă ar fi să aruncăm și câteva vorbe despre desfășurarea jocului efectiv, putem să amintim de clasica modalitate de a grupa mai multe unități (până la opt), care este de mare folos și ajutor. Nu trebuie uitat nici că nu trbuie să avem cetăți fără apărători. În cazul în care vă întrebați dece tot insist cu acest lucru, este bine să aflați că am pățit-o pe propria-mi piele când am fost nevoit să întorc amatele din susul hărții pentru a apăra (și recuceri) cetățile din partea opusă susului, adică josul hărții. De fapt nu-l credeam în stare de așa "gândire" profundă.

Pentru a nu fi acuzat că nu am spus și câte ceva despre stategie, iată ce ar fi bine să faceți. În primul rând trebuie cucerite cât mai multe orașe, care s-a văzut că sunt importente. Este bine să ataci oraşle neutre, iar pe cele deja ocupate să le mai amâni pentru viitorul apropiat. În al doilea rând este bine să cauți în cât mai multe ruine, pentru a găsi aliați de nădejde sau alte



Păi dacă vrea așa de mult să lupte de partea mea și mai e și mare viteaz pe desupra, nu s-ar putea fără bani?

bunătățuri (rețineți însă ca ruinele pot fi cercetate doar o dată într-un joc). De asemenea e bine să rezolvați și o grămadă de questuri, din aceleași motive ca pentru ruine.

După ce ați cercetat prin împrejurimi, trebuie să vă ocupați mai mult și de armată. Eroii pot înainta în grad după cum evoluează în joc, de fiecare dată la înaintarea în grad putând să alegi ce caracteristici să le îmbunătățești. Acești ero sunt foarte importanți prin faptul că îți îmbunătățesc calitățile pentru armata ce o conduc. De aici deducem că ar fi bine să formezi două, trei armate puternice, conduse de eroi, car să le folosești la treburile mai complicate. Restul armatelor trbuie să fie destul de mobile și suficient de puternice pentru a fi prezente în cât mai multe locuri și cu rezultate cât mai bune.

Și ca să mă apropii de final, cred că nu mai este cazul să intru în detalii și să spun de toate minunățiile ce le vei putea întâlni de-a lungul carierei de WarLord. În linii mari cam așa se petrece mișcarea prin povestea noastră. S-aveți spor la bătălie!

-Mazer

93

Ce ne place	Ce nu
Un AI bun, o grafică lucrată cu multă atenție, într-un cuvânt continuare pe cinste.	Nu ajunge încă MAX-ul pe domeniul AI-ului așa că hmmm!

Ok Max, spune! ACUM

Nu pot spune că am jucat foarte mult Walords III, dar cu siguranță pot spune că mi-a plăcut.

Oferă un univers captivant, cam ca mai toate jocurile in care magia, eroii, ruinele și tot felul de lucruri supranaturale joacă un rol important. Cert este că, exact ca în cazul lui Civ 2, după ce văzusem Civ-ul, încă sub impresia cam neplăcută pe care mi-o făcuse Warlords II, am zis că eu nu vreau să joc așa ceva (Warlords III). Apoi, de la amicul George zis Mazer, au început să curgă, câte-un strop, tot felul de zvonuri subversive despre AI performant, grafici mishto și dăi și dăi.

Așa se face că într-o zi, pe când câinilor nu le plăcea frunza ce le-o tăiam, mi-au căzut ochii pe CD-ul cu Warlords III. Hopa! mi-am zis, punându-mi ochii la loc. la să verificăm noi spusele toarășului Georgică. Am pus CD-ul în drive, mâna pe mouse, am holbat ochii la monitor și așa am rămas nici eu nu știu cât timp, da' mult în orice caz.

Ce nu mi-a plăcut este animația care mai mult absentează. După părerea mea, se impunea o animație în timpul bătăliei precum și in timpul mișcării trupelor. De asemenea misiunile sunt cam mari și de la mijlocc spre sfârșitul misiunii te apucă aleanu' că prea ai multe orașe de apărat, administrat și prea multe trupe de mutat, care încotro.

În rest toate bune și frumoase în Warlords III. Ceeea ce mi-a plăcut cel mai mult a fost partea de RPG a jocului: eroii cresc la multe capitole, acumulează tot felul de artefacte care de care mai vrăjit și mai potent și tot așa.

Per total zic totuși că e de foarte bine, iar iubitorii seriei sau ai genului să bage la cap.

-Max

NEWS

ID SOFTWARE, în concordanță cu tradiția deja instaurată pe la ei, vor lansa prin Martie, sub semnătura celor de la Xatrix Entertainment, primul add-on oficial de Quake II: The Reckoning. Jucătorul, făcând parte dintr-o unitate țapănă de comando, trebuie să se infiltreze într-un oraș extraterestru, să localizeze și să distrugă o bază secretă lunară, totul în trei episoade. Când se plictisește pote să opteze și pentru hărțile de multiplayer pentru până la 32 de jucători și să cafteacsă alienii în mod cooperativ dacă are chef. Ca noiutăți sunt prezenți simpaticii monștrii Gekk cel nedetectabil, Repair Bot-ul cel alian și Synboid-ul cel bio mecanic, dar deliciul îl vor constitui sigur "particle shotgun"-ul, "plasma accelerator"-ul și "energy trap"-ul care transformă sdversarul într-un cub de hrană, îmbinând astfel plăcutul cu utilul. Rămâne de văzut dacă va fi prezentat și personajul cyborg pentru rețea promis de id.

TOT DISTRIBUIT DE ACTIVISION și tot mission pack va fi Hexen II: Portal of Preavus, prevăzut pentru prima parte a anului curent, doi douăzeci, alternativ. Un vrăjitor de pe îndepărtatul continent al Tibetului, neavând ce face, se apucă să resurecționeze și să combine sufletele celor trei Serpent Raider-i ca să vadă ce iese. Așa că, prin grija vrăjitorului Praevus, te vei bucura de 15 noi nivele, trei noi monștrii și un nivel și mai mare de interacțiune cu peisajul.

CAVE DOG A SCOS CAPUL **din peșteră** și a anunțat pentru anul acesta două Expansion Pack-uri pentru Total Anihilation, plus o urmare denumită, plin de imaginație Total Anihilation 2. Primele vor fi gata în a doua, respectiv a treia jumătate a anului(rectificăm, parte), iar continuare se speră să o aducă Moș Crăciun.

INTERPLAY **anunță începerea**, plină de voioșie, a lucrului la Fallout 2.

NEW WORLD COMPUTING **a anunțat oficial** două proiecte până acum câtva timp secrete: Heroes of Might & Magic III, prevăzut pentru a treia parte a anului, și RPG-ul Might and Magic VII (șapte nu șase, ați citit bine) pentru ultima parte tot a anului.

DE ASEMENI, sub patronajul lui 3DO, Cyclone Studios a anunțat Uprising II, pentru sărbătorile de iarnă.

ÎN AFARĂ DE POPULOUS III, Dungeon Keaper II, și Inestructibles de care v-a povestit Andrei, Bullfrog mai țin sub cheie încă trei proiecte strict secrete.

Beasts & Bumpkins

Producator: Electronic Arts	
Minim	Recomandat
P5-75/16M 2X CD-ROM SVGA Card Win95	P5-166/32M Sound Card

Știți cum se cheamă de fapt joculețul acesta? Beasts & Bumpkins and Démons & Manents, mai pe românește ceva de genul animalul cel sălbatic și rău versus badea Cârțan cel gherțoi și de treabă (sper să nu se supere Mr. Pruteanu pe mine, că n-am ce-i face).

Dar să nu mai o lălăim și să purcedem la cercetarea, identificarea, studierea și analizarea punctelor slabe și forte ale subiectului nostru. Ca o primă informație declarăm faptul că este o strategie economico-războiască (cum este de altfel și moda jocurilor recente) care se desfășoară în timp real. Desigur, în prima jumătate a jocului, latura economică tinde să acapareze în majoritate atenția butonarului. În a doua parte problema este aceeași, dar nu mai apuci să-ți dai seama, că oricum ți-a intrat în reflex.

Există 30 de nivele, primele te școlesc, iar următoarele devin din ce în ce mai grele (nimic nou!). Pentru a veni în ajutorul sărăntocilor flămânzi & însetați, fiecare an este împărțit în patru anotimpuri, fiecare divizându-se în noapte și zi. De ce am amintit de sărăntoci - deoarece, de exemplu, pentru mâncare au nevoie să cultive cereale, muncile agricole având loc ca de obicei primăvara (cu semănatul) și toamna (treieratul și obținerea pâinii). Referindu-ne la pâine, lapte, apă sau fructe, acestea sunt singurele modalități de a face bani. Tu dai banii de semănat, plantat, construit, țăranoii muncesc și tu apoi le vinzi lor produsele obținute.

Anotimpurile mai sunt folositoare și la obținerea vițeilor din încrucișarea vacilor (nu se specifică să existe și vaci masculine). Și povestea vacilor este interesantă. Pentru început trebuie să construiești un staul. După aceea, vei trimite pe cineva să caute vaci prin mediul ambiant, pe care le va ademeni și le va închide în coteț; dar ai grijă să nu lași ușa deschisă că fug vacile și altele nu mai pupi, de rămâi fără lapte și nu mai cresc copiii mari!

Acum să mai revenim și la misiunile tale în minunata lume a bestiilor. La început primești o sarcină haotică și ori o-ndeplinești și câștigi, ori rămâi fără oameni și pierzi. Ah, era să uit să vă explic cum stă de fapt treaba cu oamenii satului. Pentru copiii mai mici care ne citesc, problema este foarte simplă: pe copii îi aduce barza în funcție de numărul de barzodromuri pe care le ai. Pentru cititorii care au oarecșe noțiuni introductive, vom înlocui barzodromurile cu tipele. Așadar, populația satului este formată din copii, adulți și bătrâni, fiecare cu sarcini distincte și echitabile, inclusiv un ciclu de viață finit. Bărbații se vor ocupa ziua de militărie, construcții, muncile câmpului și alte d-astea, iar noaptea... ăăă... păzesc satul, să zicem. Femeilor le revine reponsabilitatea îngrijirii vacilor, adunării ouălelor, curățeniei, etc. Copiii și bătrânii sunt scutiți de muncile obositoare și vor mulge câteodată o vacă-două sau se vor juca pe ulițele localității.





Și Sigismund zise: Alo, plăieșii din cetate? Hai, mă, ce dracu', vă predați odată că nu vă am numai pe voi și chiar mă 'nervez.

Socoteala este foarte simplă: cu cât ai mai multe case, cu atât mai mulți oameni vei avea. Aceasta însă cu condiția să-i lași noaptea în pace, să le dai papa-bun ieftină și din belșug, să nu-i trimiți prin războaie sau în colții lupilor. Având la dispoziție grămezi de oameni vei putea recruta niște bărbați pentru a încropi o ceată pe care o vei năpusti mai mult ca sigur asupra dușmanului, pentru a termina (în general) misiunea.



Ce-i moșule din colț? Nu te iubește?
Mai să fie, chiar nu-nțeleg de ce.

Nu încă scorul

Acestea fiind enunțate nu am de adăugat decât că are o grafică zgubilitică și minuțioasă, toate viețătile scot mârâituri, chiraituri, ghiorțăituri (și pe față și pe dos) dar și vorbe , are opțiune de multiplayer însă are și ceva în minus: este cam plictisitor. Nu că vreau să fiu rău, dar monotonia și rutina începerii fiecărei misiuni (cu construirea caselor, semănatul, treieratul și toate astea întotdeauna pentru obținerea banilor necesari) te cam fac să te-n-trebi dacă merită să joci și nivelul următor. Rămâne de auzit și opinia voastră. A mea e asta:

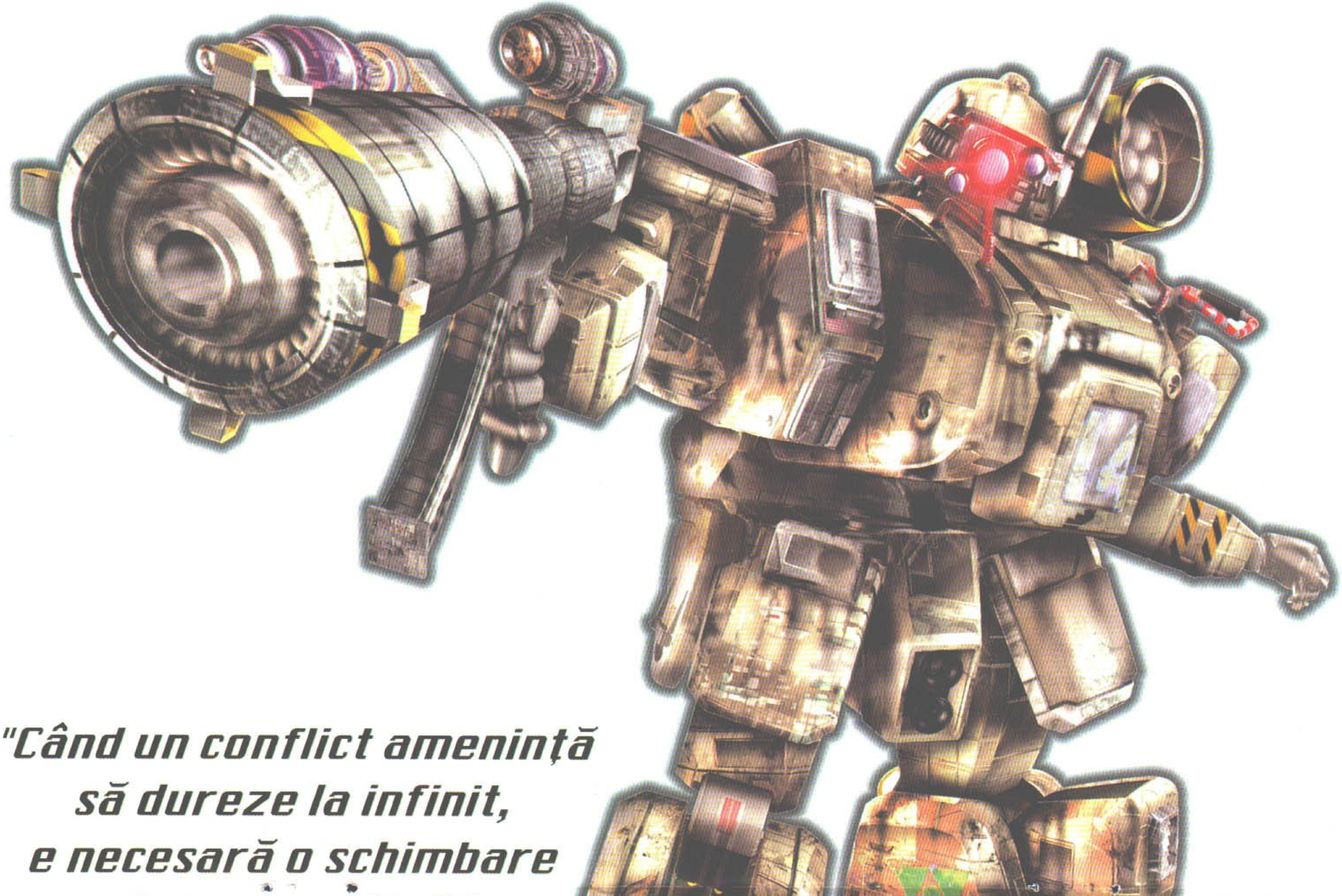
-Mazer

84

Ce ne place	Ce nu
Realizat bine sub aspect tehnic și extrem de haios. Un feeling aparte de combinație între strategie și comedie.	Un pic monoton prin repetiție.

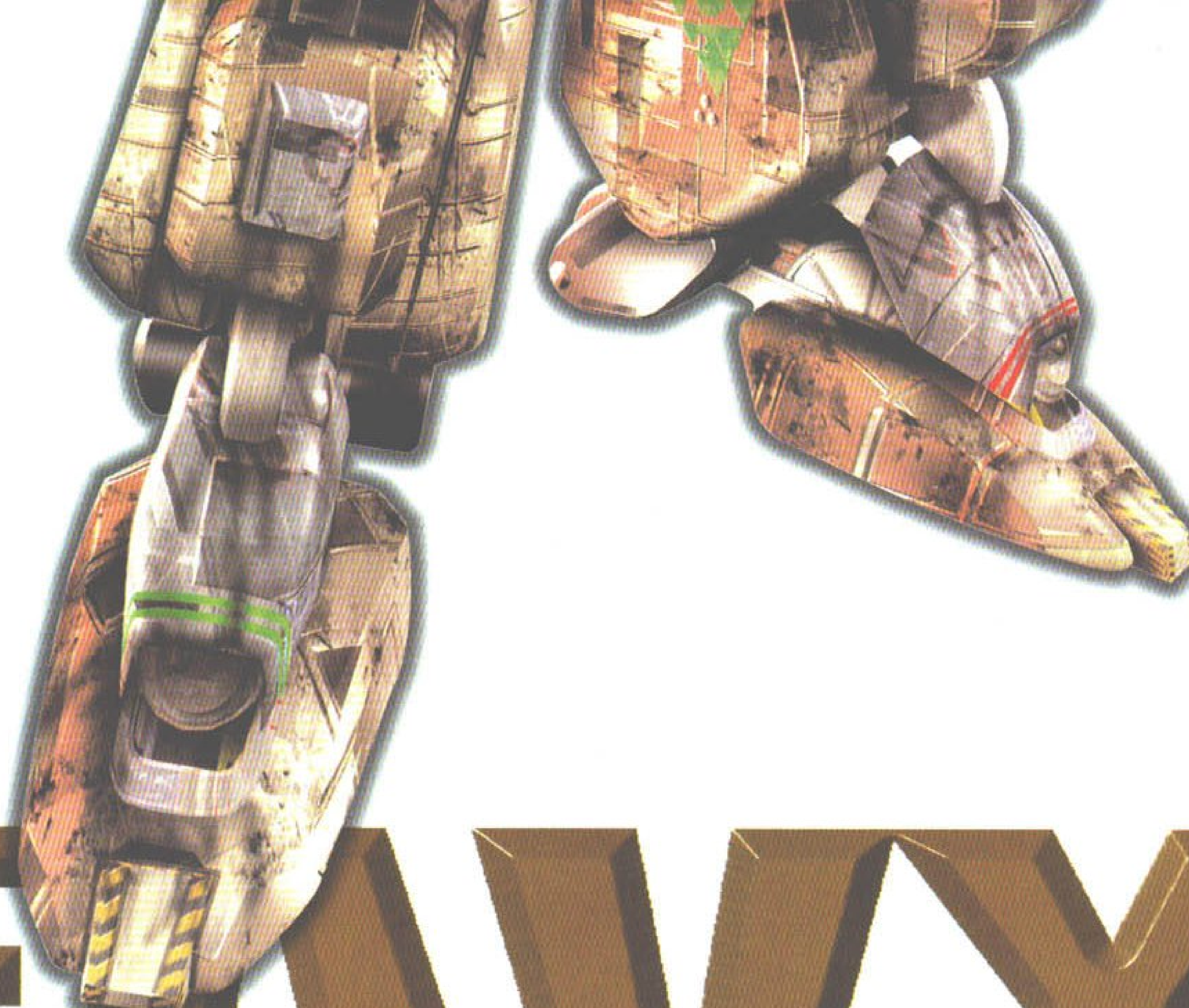
GAME OVER





"Când un conflict amenință
să dureze la infinit,
e necesară o schimbare

de perspectivă"



HEAVY GEAR

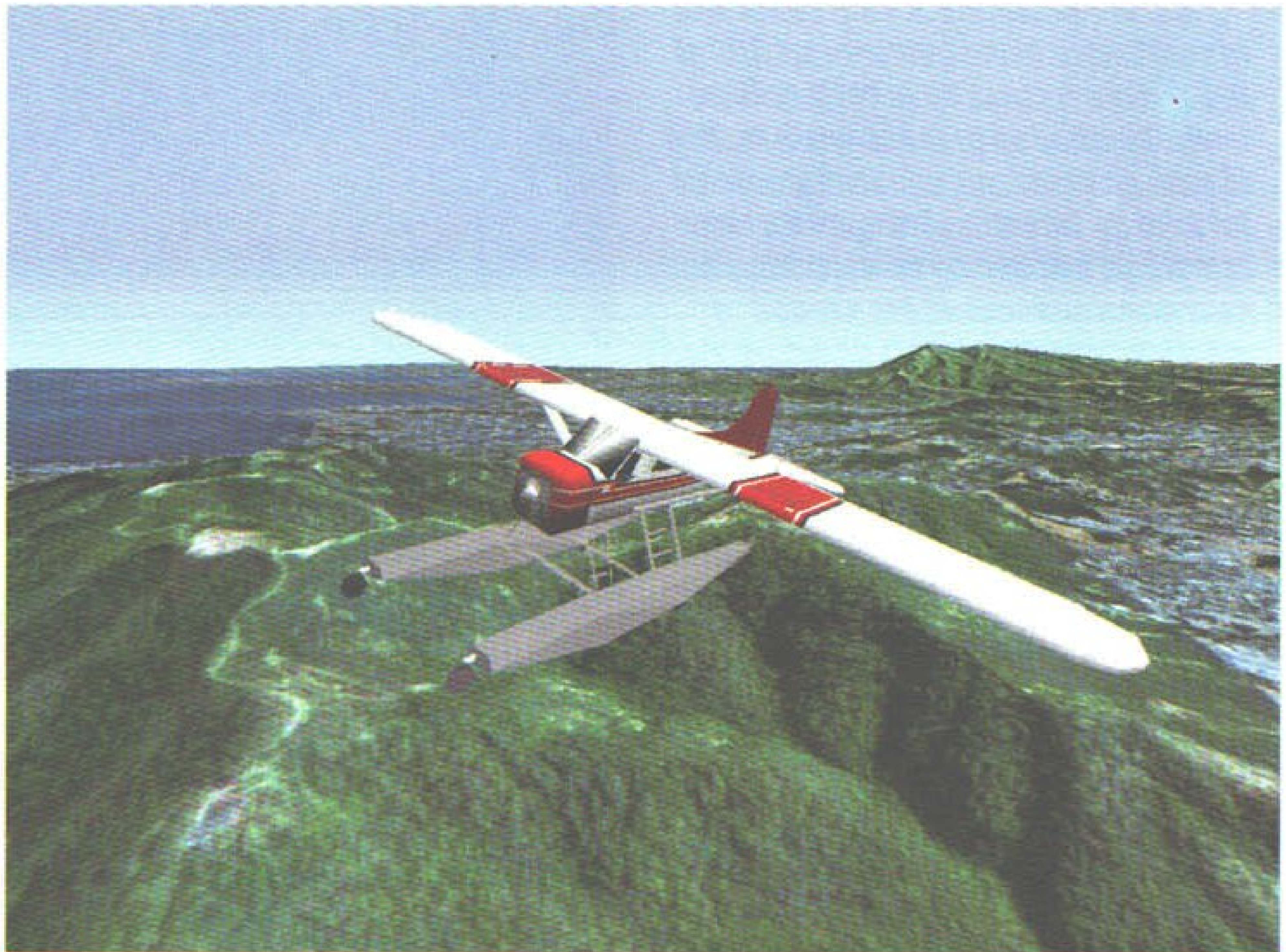

MASTER OF ORION
II

Producator: Looking Glass	
Minim	Recomandat
P5-90/16M 2X CD-ROM SVGA Card Win95	P5-233/32M Sound Card

Flight Unlimited 2

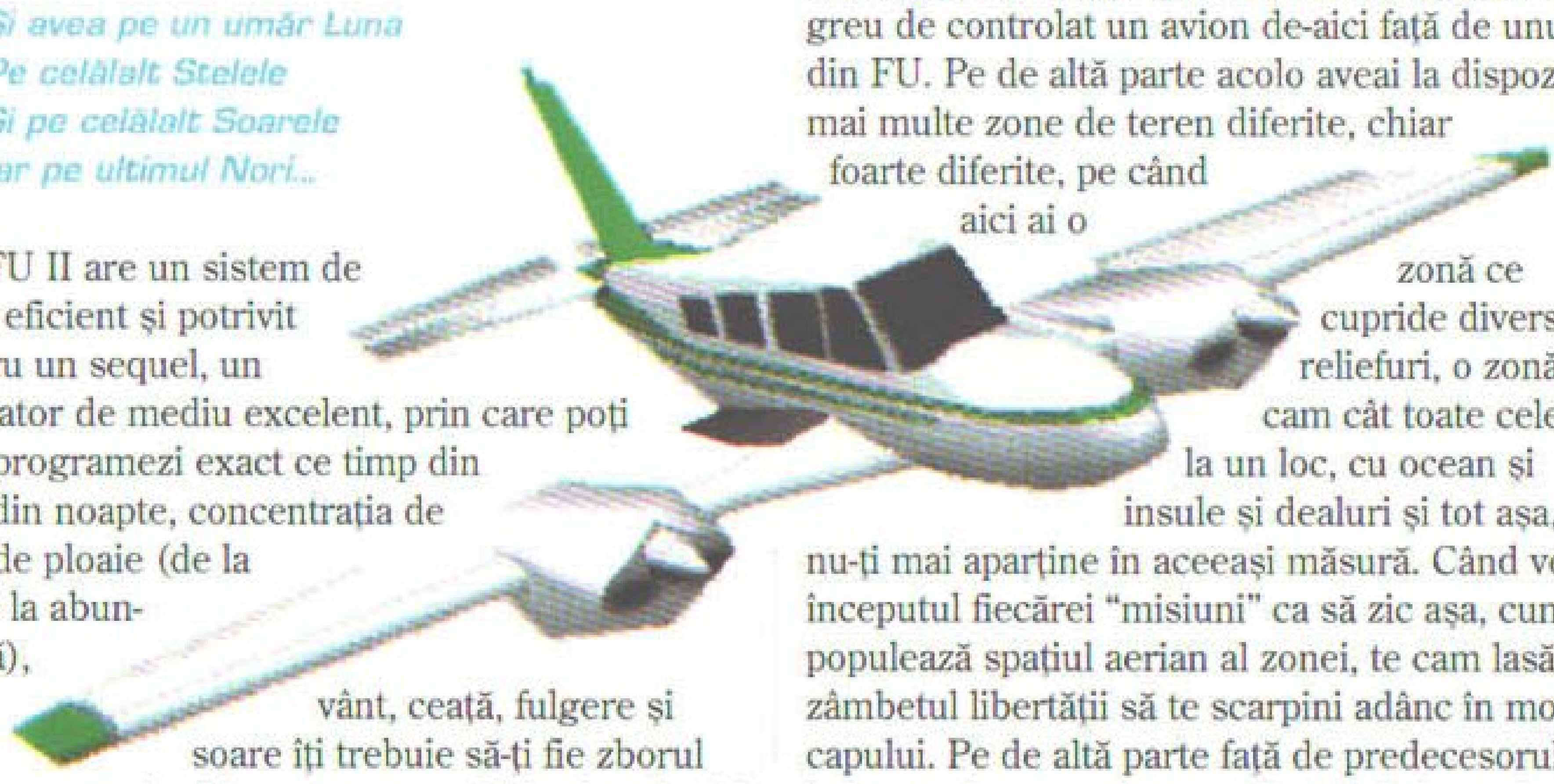
Zborul... cel mai frumos vis al omenirii. Tango-Tango, nenea!

Se pare că cei de la Looking Glass au de gând să desființeze toate liniile aeriene. În orice caz mulți dintre noi se vor sătura să dea luciu avioanelor de la Clinceni tot sperând că vor apuca odată ziua în care se vor făli cu brvetul și-l vor prefera pe cel oferit de LGlass. Dimensiunea complexității la care s-a putut duce acest simulator mă copleșește. Flight Ulimited II a încetat să fie un simulator de avion și a devenit un simulator de spațiu aerian. Și asta într-un asemena hal încât marele sentiment de libertate al zborului a devenit o imensă constrângere de frecvențe, direcții și culoare pe care Microsoft-ul cred că este invidios. Astfel, dacă până acum te puteai urca în avion ca să te relaxezi ca într-un joc de Doom, lăsându-te purtat de peisaj, a venit vremea să declari pe unde te plimbi, să ceri aprobări șamd. Revenind la visul omului modern, mult mai pragmatic pot spune că Flight Unlimited II are destul cât să umple de extaz fiecare priceput și de draci pe fiecare prostuț care se avântă peste abecedarul prezent și el în versiune. Astfel se prezintă în zona San-Francisco (în opinia mea o alegere excelentă) cu toate aeroporturile, toate rezoluțiile terenului, toate tipurile de vreme, o sumedenie de tipuri de avioane și o altă "cârcă" de povești epice, respectiv scenarii de toate felurile, de la crize minore la criza supremă.



Hărmălăie mare la intrare: „Hei! Vreau și eu să intru la matineu!"

Și avea pe un umăr Luna
Pe celălalt Stelele
Și pe celălalt Soarele
Iar pe ultimul Nori...



FU II are un sistem de lecții eficient și potrivit pentru un sequel, un emulator de mediu excelent, prin care poți să-ți programezi exact ce timp din zi și din noapte, concentrația de nori de ploaie (de la slabă la abundentă), vânt, ceață, fulgere și soare îți trebuie să-ți fie zborul mai ușor cu cât ai în rezervor, astfel încât peisajul să-ți apară în orice lumină de lună, răsărit, apus, miez de zi, în calm sau pe furtună. Mai are un sistem de comunicații ce m-a dărmat. Tot timpul ții minte frecvențe și dai rapoarte, ceri asistență și se-ncurcă și descurcă "de n-ai aer"! Copy?Bun, cleared for take off! Mergi pe 28 dreapta și schimbă frecvența pe 121.15. Ai în stânga Golden-Gate-ul în dreapta Alcatraz-ul, acolo este nava USS Enterprise iar în spate e stadionul de baseball. Cu cine ții? Cu manșa, evident, că n-am pilot automat și nici stewardesă de cauciuc. N-am să înșir aici toată lista de avioane, nu c-ar fi mare dar am mai spus-o în preview-uri, că noi de mult îl așteptam. N-am să înșir de fel mai nimic din ce presupune el ca întreg ci doar esențialuri caracteristice și general valabile în joc, oricare-ar fi să zic așa avionul, aeroportul zona lui San-Francisco bay șamd. Ca impresie generală mi s-a părut mai greu de controlat un avion de-aici față de unul din FU. Pe de altă parte acolo aveai la dispoziție mai multe zone de teren diferite, chiar foarte diferite, pe când aici ai o zonă ce cupride diverse reliefuri, o zonă cam cât toate celelate la un loc, cu ocean și insule și dealuri și tot așa, dar nu-ți mai aparține în aceeași măsură. Când vezi la începutul fiecărei "misiuni" ca să zic așa, cum se populează spațiul aerian al zonei, te cam lasă zâmbetul libertății să te scarpini adânc în moalele capului. Pe de altă parte față de predecesorul său în care exista șansa să te plictisești de unul singur în mătăhălăția văzduhurilor de la Dâlga dorindu-ți un amic cât de mic, poate prin rețea sau ceva de genul (jucând lângă tine pe alt calculator), aici, ca pe orice margine de ocean lume multă, populație, aglomerație, poluare, social cu alte cuvinte. Și să vezi ce mișto, când am vrut și io să mă deplasez pe "concretă"- linia galbenă de orientare pe care ți se indică să mergi spre pistă sau la hangar- să dau nas în nas, eu de pe țânțarul meu de apă, cu un singur motor frontal, cu "tălpici" de apă, nas în nas ziceam, cu baritamai 747-ele de la Aeroflot. Însă a fost politicos și m-a lăsat să trec, așa cum și eu am așteptat să decoleze un BeachBaron. Nici mai mult nici mai puțin de 18 minute mi-a luat să gasesc pista de pe care trebuia să decolez, crizându-i pe toți de la sol și din aer. Și că tot am început să bat câmpii, nu va mai crizez nici pe voi, și-mi iau zborul. Clear. Vroooooom...

Uită-te că-ți fac cu mâna!!

Vă îndemn așadar, să faceți rost de un joystck puturos, ceva Mike Oldfield, să vă uitați bine pe hartă și să vă fixați ruta zilei. Pe urmă să începeți din provocările sertarului cu scenarii. Vă autofilmați să aveți cu ce vă lăuda, luați la rând aeroporturile și gata. Teoretic, nimic nu se compară cu un zbor plăcut, mai ales dacă te-ai spălat pe dinți cu pastă mentolată. Teoretic...

- Bubble

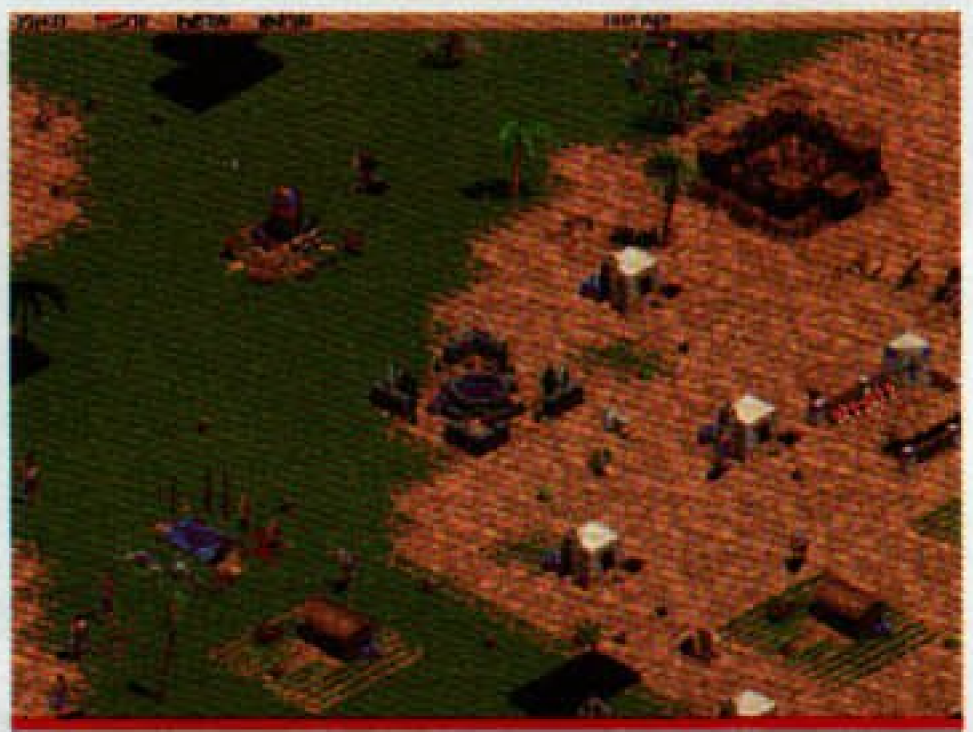
92

Ce ne place	Ce nu
Totul.	Exista șansa să nu mai vizitezi San Francisco-ul Peisaje mai puțin spectaculoase decât în primul

Age Of Empires

Producator: Microsoft (sort of)	
Minim	Recomandat
PS-90/16M 2X CD-ROM SVGA Card Win95	PS-166/16M Sound Card

Măi dragă cititorule, cele ce vei afla în continuare îţi vor bulversa spiritul şi te vor băga-n ceaţă de te vei pierde pe-acolo, căutând să te regăseşti. Minunea blondă de Microsoft, cea izvorâtoare de tot felul de Ferestre, făcătoare de simulatoare de avioane de se-aseamănă cu cele de pe străvechiul HC, a reuşit în sfârşit să scoată pe piaţă un joc cât de cât bine făcut şi, mai mult, chiar interesant.


Nu mulţi, dar harnici. Şi deştepţi pe deasupra.


Domnu', nu vă supăraţi, îmi ţineţi şi mie rând? Iar a pus ăla cursorul pe mine şi trebuie să mă duc unde vrea el. Vă rog!

Exact cum vă spuneam, vom diseca jocul numit Age of Empires, precum au făcut savanţii cu păpuşa alianului de la Roswell. Ca să fim foarte obiectivi, prea puţin ne pasă cine a făcut jocul. Ne interesează cât de bine este făcut. Scenariul este foarte simplu. După o introducere grandioasă şi onorabil de bine făcută, alegi ce pohteşti să joci şi-i dai bătaie. Ai de ales dintre scenarii, campanii, reţea, Internet, canalizare, metrou, etc. Acţiunea începe în epoca de piatră, de se plimbă soldaţii tăi cu măciuca pe umăr prin ogradă, mai apoi evoluând prin epoca uneltelor, a bronzului, a fierului şi probabil va apărea şi continuarea în Age of Empires II. De altfel poţi alege şi din ce fel de civilizaţie să faci parte cu onor, dar va trebui să ţineţi cont că fiecare civilizaţie are calităţi unice de genul plus la excavat piatră, plus la cercetare, plus la creşterea animalelor, etc. Chiar dacă la prima vedere jocul pare unul de strategie-n genul bine cunoscut de "dă-i cu hoarda mare-n cap", să ştiţi că nu-i deloc aşa. In realitate există două etape clare: prima şi cea care va da avantajul cel mai mare este partea dezvoltării economice, iar apoi bineânţeles vine şi partea cu caftul, care e chiar plină de strategie. Să detaliem puţintel ce este cu dezvoltarea asta economică la care noi suntem atât de deficitari. Pentru tine prezintă importanţă patru resurse: mâncarea, lemnul, piatra şi aurul. Cum trebuie să fii în concordanţă cu epoca în care trăieşti, vei începe prin a face rost de haleală prin clasica vânătoare de antilope, mistreţi'n stuff, precum şi cu pescuitul şi culegerea fructelor din copaci. Dar pe lângă aceste preocupări va trebui să te ocupi şi de dărâmatul arborilor din pădure, cu spartul pietrei şi, mai târziu, cu extrasul aurului din fundul pământului. Dar pe lângă toate acestea vei face şi planul de naştere al ţăranilor, care vor reprezentă baza societăţii nou formate. Aceşti ţărani ai tăi vor face toate muncile de prin gospodărie. Interfaţa este foarte simplă: selectezi cu butonul din stânga şi apeşi pe cel din dreapta acolo unde ai nevoie.



Ca orice strategie în timp real care a apărut după Warcraft 2, Age Of Empires are un "fog of war". Nu arată excelent, duăp cum nici interaţa nu e cine ştie ce. Există aspectul ăla de "enciclopedie", nu de joc, dar nu le poţi avea pe toate.

Să lăsăm însă, ţăranii şi cu muncile lor şi să trecem la viteji oşteni. După cum am amintit, pentru început vor fi dotaţi cu o mare şi frumoasă măciucă, bună la toate. Odată cu evoluţia economică a civilizaţiei tale şi trecând la o nouă epocă, unităţile militare vor cunoaşte o dezvoltare pe toate planurile. Apar tot felul de îmbunătăţiri de cercetat, se diversifică tipurile, apar noi construcţii şi alte d-astea. Şi soldaţii, ca şi ţăranii se construiesc pe haleală. Aşa că ai face bine să strângi cât mai multă mâncare cu putinţă în cel mai scurt timp. Este foarte important să-i faci pe soldăţoii tăi să-şi îmbunătăţească calităţile de luptători cât mai rapid pentru a face faţă atacurilor susţinute ale duşmanilor.

Ce face deosebit acest joc este acţiunea conjugată a muzicii cu grafica şi nu în ultimul influenţa pozitivă a inteligenţei artificiale, ca să spun aşa, care face mai interesantă confruntarea. Un lucru foarte interesant, pe care l-am găsit prin Scenario Builder, este alegerea diferitelor tipuri de strategii pe care le poate adopta computerul cel inamic. Am găsit falanga mecedoneană, garda nemuritoare a egiptenilor, careurile romane şi încă o grămadă. Ar fi bine să umblaţi pe ici pe colo să vezi cum o să ai ocazia să ripostezi la diferite strategii. Dacă tot am amintit de grafică să ştiţi că este motiv de laudă. Toate unităţile sunt migălos desenate şi animate, iar animaţia este destul de bună. Ce nu-mi place este că, de exemplu, japonezii arată la fel ca romanii, ceea ce nu e un lucru de laudă, ba chiar de... doi lei?

Laudele nu trebuie să fie prea multe la adresa celor la-nceput amintiţi că o să şi-o ia în cap. Să sperăm că în sfârşit au găsit o cale de compromis şi vor intra pe piaţă cu jocuri din ce în ce mai bune. Şi poate cine ştie, va apărea şi un Windows mai altfel...

-Mazer

89

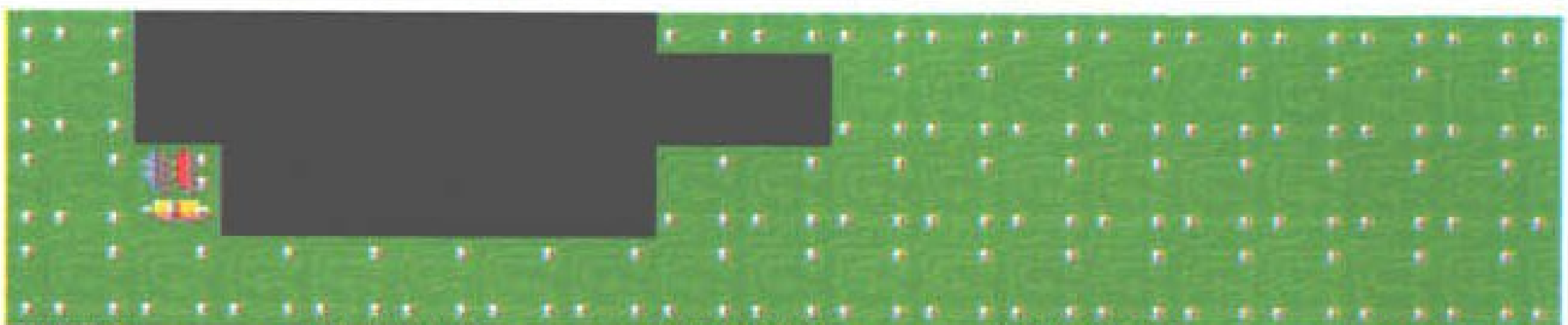
Ce ne place	Ce nu
Aduce feeling-ul de Civilization combinat cu o strategie în timp real Grafică "răcoroasă", vorba Irinei Nistor.	Câteva minusuri la partea artistică şi de design (faza cu japonezii) şi lipsa a ceva novator. A mers, cum s-ar zice, la sigur.

Joace Mici şi CuL

Ciorbaplex aka Supaplex

Ce înspre toamnă văleat şăpte mii patru sute şasezăci şi nouă, iară de la Hristosu, una mie nouă sute nouă zăci şi unu, năpristanu potera stăpânirii stândo', datu-mi-a de veste una faptu ce-au vijăluit tăt poporu'.

Şi zice-se că pe la aceale vremi, pân' care boalele de sculă făcea ravagii în norod, de se zăpăciseră toate răţelele şi se dete de treabă la slujbe, căci prea puţini se mândreau cu scule acasă p'atunce, zice-se grăiesc de un aşa faptu că microb de sculă se lipea la om. Căutat era, dar pârât asemeni, că pe ce era de frumos şi cu lipici la om, pe-atât de viermănos adesea. Şi se mânca pe pâne, de l-au numit Ciorbaplex. Şi-atât de giucat era cât prea puţini mai scăpau la casele lor, la năveste şi tânci. D-apăi au venit şi năvestele şi mai la olaltă cu tâncii de făcură dără la coada sculei. Şi i s-a dus vorba până la Cernetu şi mai departe la Craiova. Iară de sufer-it, tot norodu cel prostu şi necăjătu, căci pe cât era de giucat, pe atât se răspândea şi boala. Încălcea minţile mai precum ca beutura şi deştele mai ca scărpinatu' dinspre dos. Logofeţi frumoşi cu moşnegei bărboşi se giucau ca proştii. D'apăi boieri veliţi spuneau că are peste suta de nivéluri zvonin-du-se că prea-viteazul Nearşu răzbi-ta dincolo, că după ce că era prost, îl mai chema şi Nearşu!



- Prealuminate crainice şi scrib să-i spunem Vodă, că Vodă îi chema pe toţi!

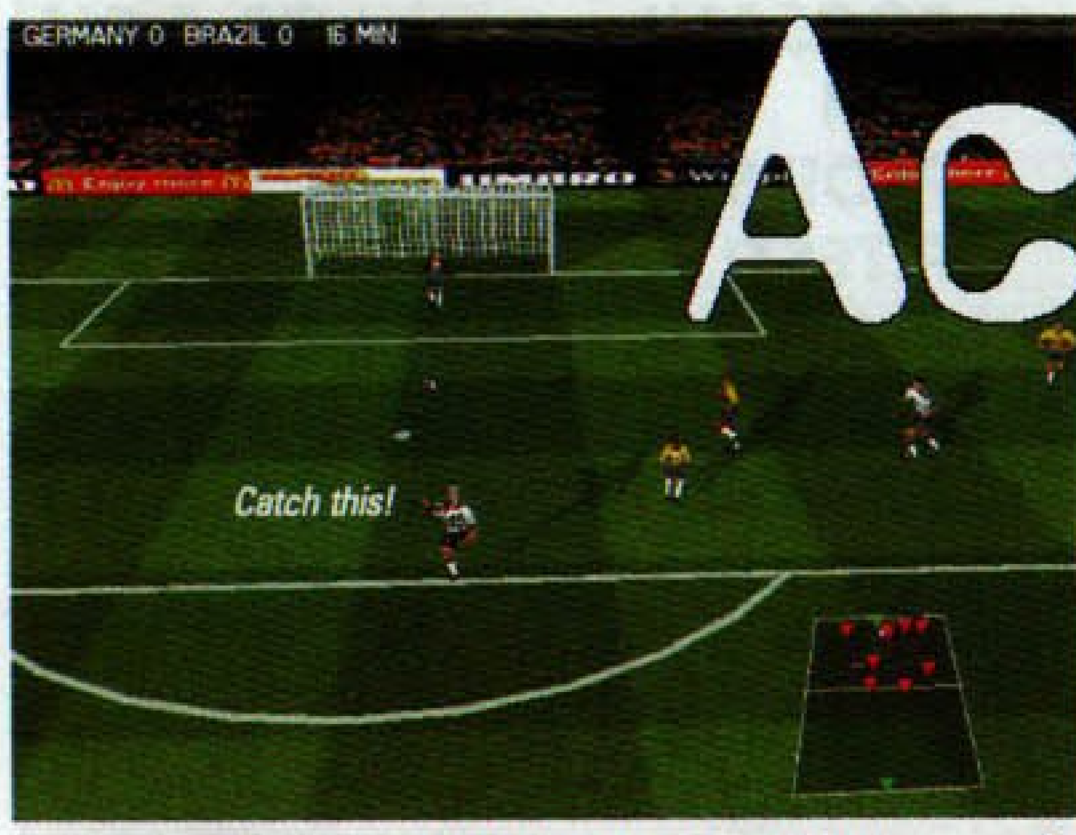
- Da' Nearşu ce-are?

- Oh, cucernice mi-e rudă.

- Mă pupi! Cum zic... viteazul doborâ pe Ciorbaplex ce cu toate că de viţă nobilă de plexiglass înrudit cu zdreanţă de Pac-Man, frate bun cu Prinsu Persiei Unu, luptă mişeleşte până în zilele noastre.

- Scris-am cu ajutorul Domnului, nevrednicul de mine, Bvivelvornicul Andronicus scrib şi balei la curtea grofului Fantanoş, în ziua a douăzăci şi şasea a lui Gerar frigurosul, anul Domnului una mie nouă sute nouăzăci şi opt.

Actua Soccer 2



Cel mai important producător de entertainment pe calculator din Anglia, pe numele lui Gremlin, s-a hotărât (ca mai toate firmele din aste zile de restriște) să scoată un sequel la Actua Soccer. Jocul s-a impus la vremea când a apărut ca unul dintre cele mai bune jocuri de fotbal existente la acea oră (dacă stăm bine să ne gândim, cel mai tare, fiind primul din noua generație, cu grafică poligonală și tot restul. Este foarte adevărat că la vremea respectivă nu avea vreun rival. Acesta a apărut în persoana lui Fifa 97 de la Electronic Arts, care era mai spectaculos, dar mai departe de realism și simulare profesională, fiind totuși preferat de cei mai mulți.

Actua Soccer 2 a ieșit cam în același timp cu Fifa 98: Road to World Cup și are de luptat din greu pentru a obține supremația. Pentru a obține totuși locul din frunte, Actua Soccer 2 vine cu un engine nou, mult îmbunătățit, True3D, cum îl numesc gremlinii. Ei se mai laudă cu o tehnologie unică de "motion capture", cu folosirea unui nou sistem de 10 camere de luat vederi și cu o ambianță realistă. Deci toate bune și frumoase dacă ar fi să ne luăm după ce scrie pe carcasa CD-ului.

Actua Soccer 2 posedă toată gama de condiții meteo, din păcate aceste manifestări atmosferice având doar un rol estetic, starea terenului neinfluențând codițiile de joc. Există un set de reluări foarte bine puse la punct (mie mi se par cel mai bun lucru din tot jocul), în care vezi faza din mai multe unghiuri (până aici nimic nou) având pe aceste reluări desenată traiectoria mingiei, distanța de la care s-a șutat și viteza.

Un punct de atracție îl reprezintă și comentariul în care vorbitorii de limbă engleză, pe lângă aberațiile lor mai mult sau mai puțin insipide, încearcă să pronunțe numele jucătorilor, lucru care te face să te strici de râs.



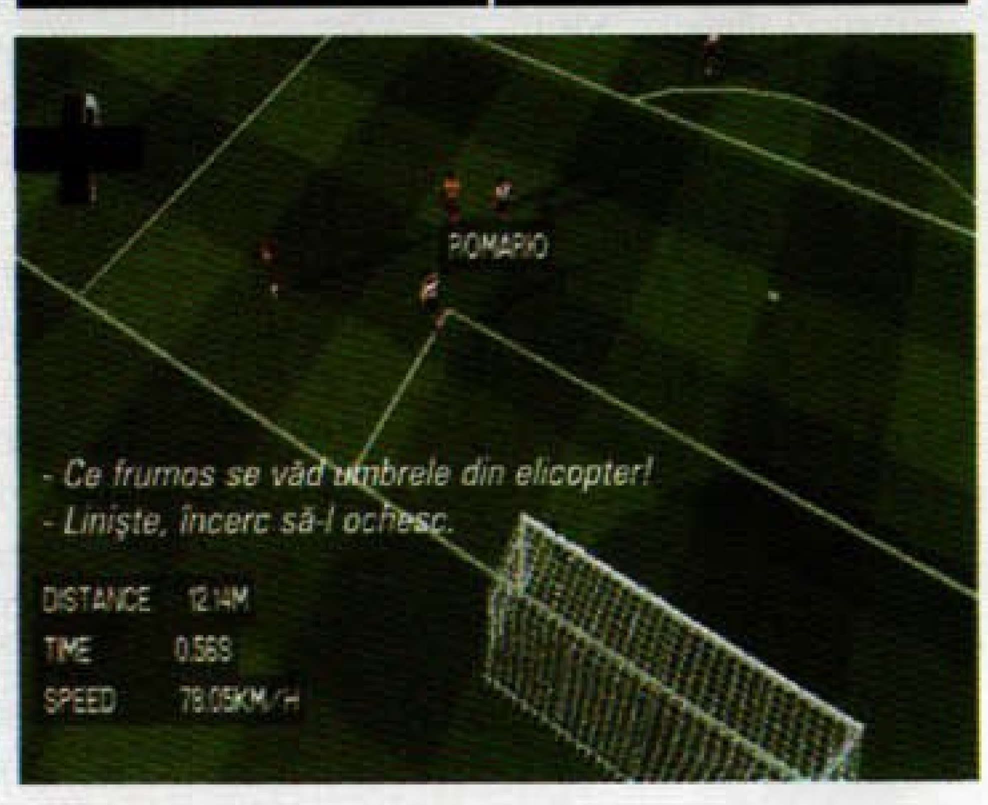
Totuși, cea mai mare hibă a lui Actua persistă și astfel, cu tot True3D enginul lor, migea se pierde câteodată din obiectivul camerei de luat vederi. Acest lucru este foarte neplăcut și diminuează drastic jucabilitatea.

Ca să tragi o concluzie este foarte greu. În mod cert, totuși, Actua Soccer 2 se adresează mai mult celor doritori de realism și profesionalism, cu înclinații spre studiu, ca să zic așa, și mai puțin celora ce caută cu tot dinadinsul spectacolul. Una peste alta, Gremlin n-a reușit să dea o lovitură totală, deși jocul este totuși foarte bun. Acest lucru este determinat în mare parte de apariția pe piață a produsului similar de la Electronic Arts.

După ce au oprit supremația lui Actua Soccer cu Fifa 97, EA Sports vin cu un nou joc care, după cum ne-au obișnuit, arată foarte bine și are cerințe de sistem pe măsură (adică mari!). Și EA-ul a lucrat un pic la engine, dar mare lucru nu a schimbat, după cum nici grafica nu este ceva cu mult mai deosebit. Au fost introduse niște taste noi precum și combinații de taste care îți permit câteva artificii tehnice destul de haioase cum ar fi "braziliana", simu-



Producator: Gremlin	
Minim	Recomandat
P5-75/16M 2X CD-ROM SVGA Card Win95	P5-166/32M 4X CD-ROM Sound Card



FIFA 98: Road to World Cup

SUS

larea de larea default și o trecere frumoasă pe lângă adversar. Or mai fi și altele dar eu nu le-am descoperit.

Fifa 98 are foarte multe meniuri care sunt foarte arătoase, foarte complexe din punct de vedere al parametrilor pe care îi poți seta, iar faptul că, în timp ce setezi de zor la parametri, selecționezi jucătorii din lot, alegi condițiile atmosferice..... și tot așa, asculți o muzică foarte "răcoroasă" crează o atmosferă de invidiat. Grafica este foarte îngrijită ca și în predecesorul său, iar animația este foarte fluentă și ceva mai aproape de real, astfel că driblingurile și faulturile spectaculoase ca și paradele artistice ale portarilor dau o savoare deosebită jocului. De căpșuni cu crevеți, cred.

Încă un lucru care contribuie la accentuarea senzației de rea-lism este faptul că, în preliminariile Campionatului Mondial se joacă pe aceleași grupe ca în realitate. Ce contribuie la diminuarea acestui seniment este faptul că toate meciurile se desfășoară pe câteva stadioane, astfel că un meci între România și Irlanda de Nord de exemplu, se desfășoară în Franța, Anglia sau chiar Japonia. Dar, cum nu există pădure fără uscături, iar acestea nu sunt niște erori grosolane, putem foarte ușor să le trecem cu vederea.

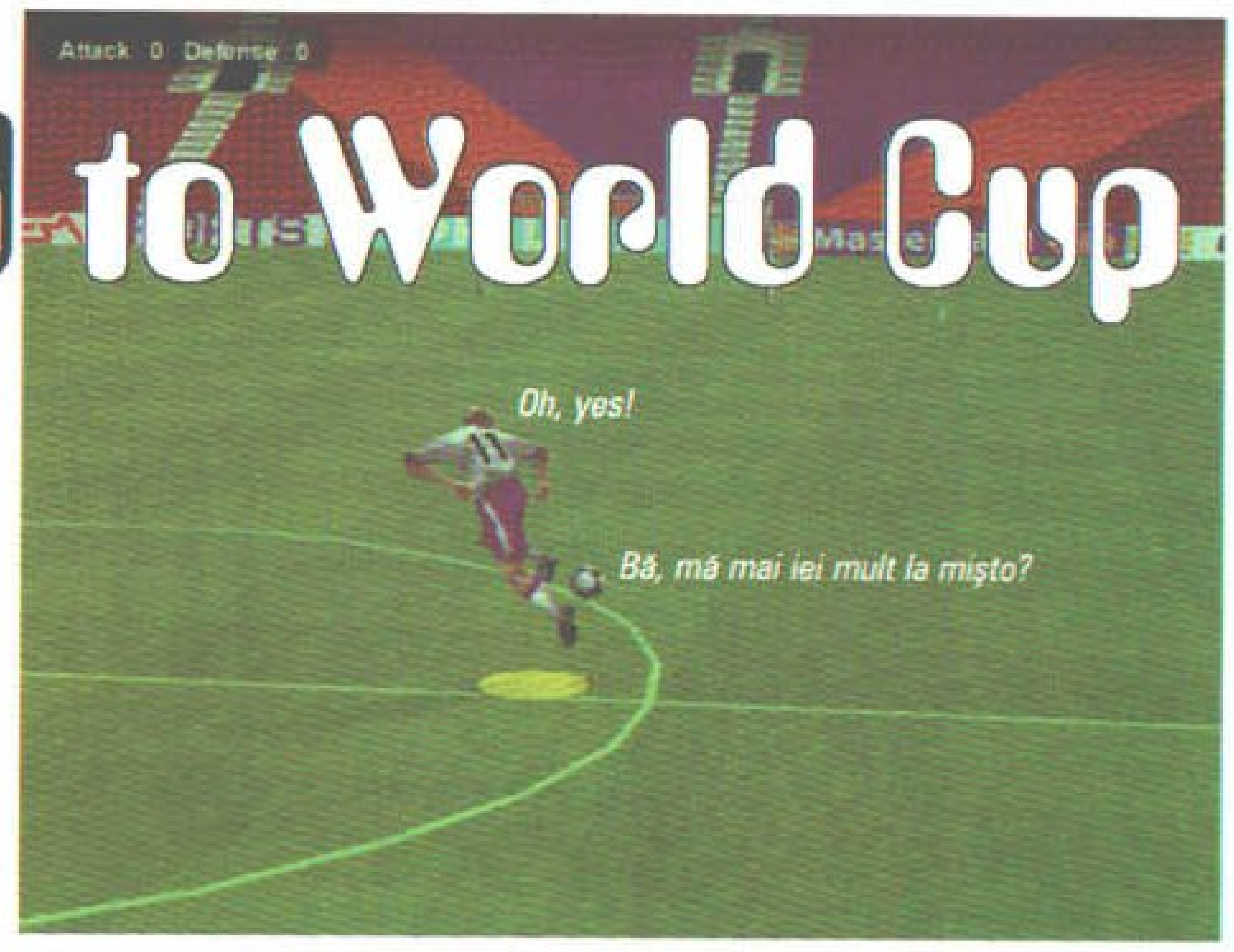
Mi-a mai plăcut că te poți antrena de unul singur pe teren, ceea ce arată dubios, dar plăcut. Poți să alegi numărul de jucători care se apără și numărul celor care atacă și-i dai bătaie. Este exact ceea ce trebuia într-un joc în care îți e necesar un minimum de timp liber pe teren, ca să experimentezi ce se poate face. Mi-a plăcut că au păstrat jocul de sală. E o idee inedită măcar, dacă nu cumva o variantă de joc în care se elimină niște timpi morți și se sporește dinamismul.

Oricum, ce urmează acum, că am spus ce e mai important, este Verdictul Final.

După examinarea atentă, timp de mai multe ore, a subiecților, concluzia care se impune este următoarea:

Hai mă, chiar credeați că o să vă scriu negru pe alb că Fifa 98 e mai tare? Vai, ce-am scris! Știți care e de fapt problema? Nu pot spune că Fifa 98 e mai tare, pentru că abordarea jocului în Actua Soccer 2 este făcută un pic din altă perspectivă. Însă, este aproape sigur că Fifa 98 o să placă mai mult. Este mai aproape de ceea ce caută marea majoritate a fotbaliștilor pe calculator, mai mult spectacol și mai puțină simulare.

-Max (opere complete)

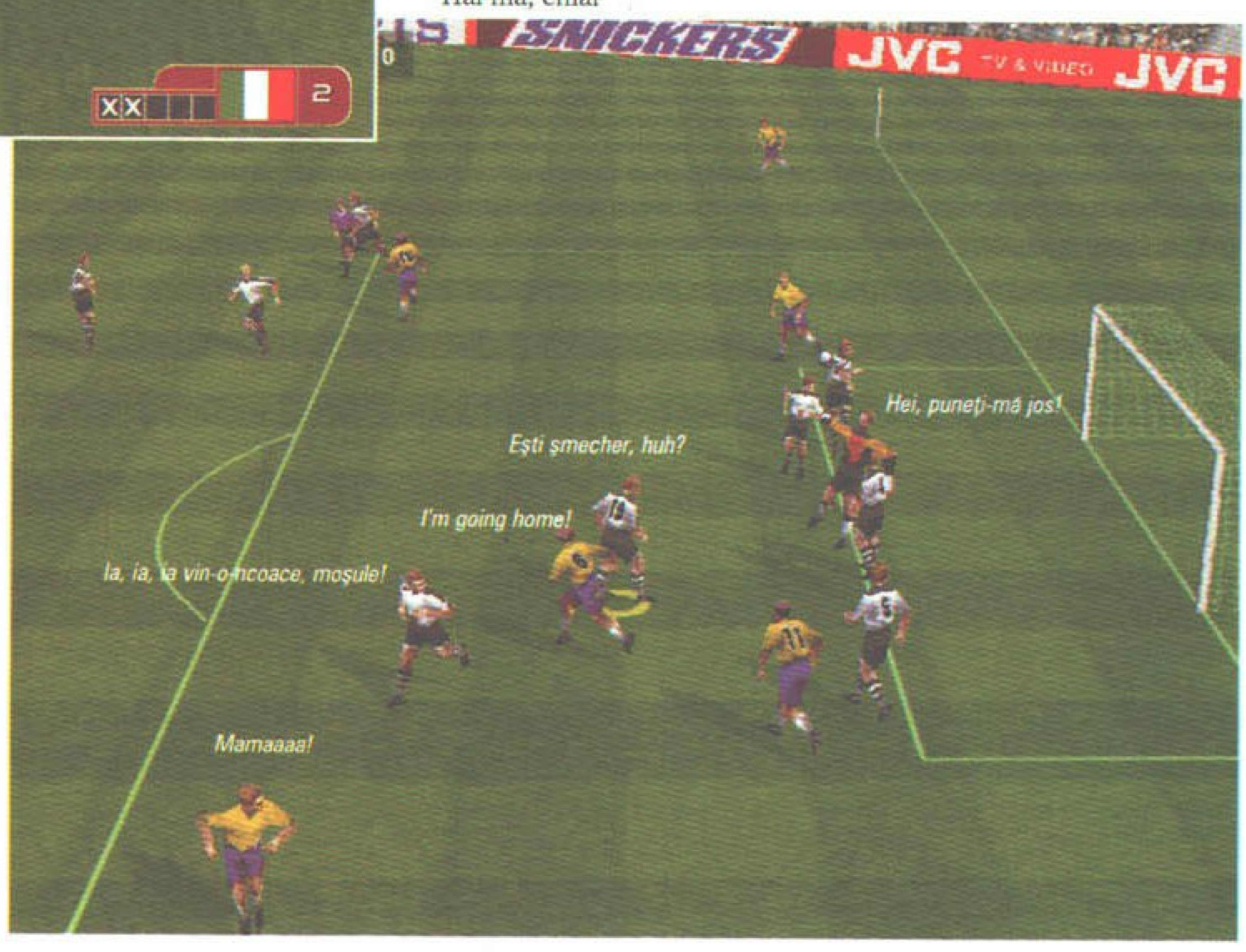






Producator: Electronic Arts	
Minim	Recomandat
P5-75/16M 2X CD-ROM SVGA Card Win95	P5-166/32M 4X CD-ROM Sound Card





Nuclear Strike

Producător: Electronic Arts	
Minim	Recomandat
P5-100/16M 2X CD-ROM SVGA Card Win95	P5-200/16M Sound Card 3Dfx card

Până nu demult, posesorii de console aveau câteva lucrui bune de aruncat în ochii iubitorilor de calculatoare. Jucăriile lor erau mult mai bune când era vorba de mișcat multe poligoane și de creat dinamism nebun. Posesorii de PC-uri contracarau cu ce puteau: pe PC se joacă strategii, există mouse nu joypad, te uiți pe monitor, nu la televizor și, mai ales, cu un PC poți face „mult mai multe".

Oricum, sentimentul de frustare, oricât de îngropat în orgoliul omului care n-a dat 1500$ ca să aibă altul sculă mai tare la o zecime din preț, exista. folosesc imperfectul pentru că procesoarele din ce în ce mai nervoase și acceleratoarele 3D, în speță 3Dfx, au schimbat în bună măsură situația.

Păi numai dacă mă gândesc la Nuclear Strike ăsta și am la îndemână un exemplu cât se poate de elocvent.

Mă certam deunăzi cu Fane asupra unui aspect extrem de important, cel puțin pentru unii care încearcă să se convingă că își pot da seama dacă un joc e bun sau prost. Fane, mai dus cu pluta din fire, trăgea tare pe ideea de „ceva nou", original. Eu îi spuneam că cel mai important lucru este ca jocul respectiv să te țină în fața monitorului și să-ți placă să-l joci. Asta indiferent dacă ideea e mai mult sau mai puțin uzată.

Cam așa se întâmplă cu Nuclear Strike. Este genul de joc foarte uzitat, în care conduci un elicopter deasupra unui peisaj înțesat de inamici, având o perspectivă izometrică, adică 3D. Probabil cei mai mulți de pe la noi au jucat Desert Strike și continuarea sa, Jungle Strike. Ei bine, prostioara aia de Desert Strike, având o grafică bunicică pentru vremea lui și o jucabilitate dusă spre maxim, făcea ce făcea și te transforma într-un fan al peisajelor deșertice și al lui Saddam.

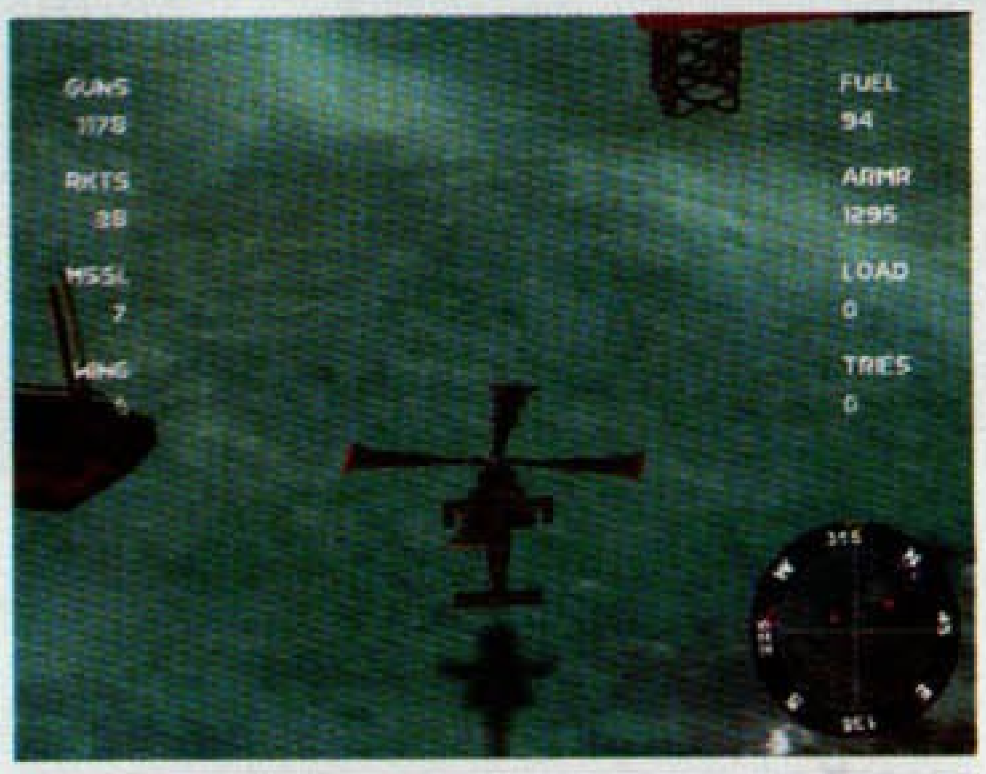
Nuclear Strike este fratele cu mult mai mare și mai tehnic. Tot engine-ul grafic e bazat pe poligoane și texturi, combinat, din câte îmi dau seama cu ceva voxel. Asta înseamnă un teren arătând excelent și o apă care se mișcă cam ca în Magic Carpet. Plus explozii realizate excelent, cu bucăți de tanc, vapor, barcă, plută sau Mărie, sărind care-ncotro, fără discernământ, dar cu ambiție. Unde mai pui că are efecte de iluminare. Auzi, arcade cu iluminare dinamică! Iar dacă ai 3Dfx apar și reflexii în apă, nemaivorbind de aspectul „un pic" schimbat al întregului joc.



Banii vorbesc. banii vorbesc, unii te ridică, alții te lovesc. Eu sunt din ăștia, din ultimii. Și ce, Hellfire-ul meu nu vorbește?

Jocul e structurat pe campanii, fiecare având mai multe misiuni care se joacă legat. Ăsta de fapt e unul din punctele forte. Faptul că nu simți când treci dintr-o misiune în alta. Distrugi ce ai de distrus, te alimentezi cu muniție, combustibil sau armură direct din zbor și continui cât te țin puterile.

Scenariile și obiectivele unei campanii sunt excelent gândite. E drept că se bazează pe împușcat, dar îți trebuie și un pic de cap. Eu de exemplu, trebuia să duc o ladă cu echipament nu știu unde și, pentru că nu-mi plăcea mie cum arăta atârnând sub elicopter, i-am dat drumul și-am făcut-o țăndări. Măcar dacă i-o scăpam în cap unui inamic, știam o treabă. Așa că Mission Failure a scris pe fruntea mea, dar jocul nu s-a întrerupt și m-am mai agitat o țâră prin peisaj. Câteodată trebuie să salvezi diferiți indivizi, altă dată trebuie să protejezi o localitate, ai de distrus un pod, de prins un general inamic... mă rog. Chiar în prima misiune trebuie să urmărești și să protejezi o tipă care merge cu o motocicletă și e hazul de pe lume să auzi cum derapează și se chinuie de mama focului.





Sus: apa se unduiește duios, iar un biban stă la umbra mea
Jos: ca să aflați ce program folosim pentru a scoate poze din jocuri... am fost un pic neatent

Pe total, jocul e foarte dinamic și fiind realizat excelent tehnic și conceptual (ah!) te prinde fără mare efort. Câteodată schimbi elicopterul și implicit armele și performanțele, astfel că nu riști să te plictisești folosind același hardware. O interfață îndeajuns de simplă ca să nu te chinuie, câteva filme care să ajute la deconectare, din când în când și să dea o atmosferă de „băiatu' dur și-american care lucră numai cu computeru" și cu asta, gata. După mine, are cam tot ce-i trebuie pentru un scor cam așa:

-Bugs

88

Ce ne place	Ce nu
Realizat foarte bine și cu o structură care te lipsește de timpi morți	Se putea eventual mari dificultatea și insera opțiunea SAVE și în timpul campaniei ca să mai salveze niște neuroni

Producător: Origin	
Minim	Recomandat
P5-166/16M 2X CD-ROM SVGA Card Win95	P5-200/32M 12X CD-ROM Sound Card 3Dfx card

Wing Commander: Prophecy

De bine ce ziceam că gluma de 1 Aprilie pe care au făcut-o anul trecut (cea cu filmarile în cosmos pentru WC5) reprezenta sfârșitul oficial al seriei, Origin revine în actualitate cu Wing Commander: Prophecy, o nouă adiție la atât de populara space saga.



Ia să vedem ce fac chestiile astea galbene...

Subiectul Kilrathi fiind epuizat în partea a III-a, iar cel al conflictelor interne în partea a IV-a, era clar ca trebuia găsit ceva nou, așa că ne-am trezit cu o nouă specie aliană, design-ată de Syd Mead (Blade Runner și 2010). O veche profeție de-a leuților, avertizează asupra venirii a "ceva cu inimă Kilrathi dar care nu este născut din Kilrathi", această specie urmând să pună capăt civilizației lor în particular și vieții în general. Acțiunea jocului este simplă, la fel ca și în celelalte episoade: împușcă tot, nu te lăsa împușcat și urmărește filmele dintre misiuni.

Dat fiind faptul că inițiatorul seriei, Chris Roberts, a plecat de la Origin, în locul său a apărut un japonez cu ideile sale specifice. Cu această ocazie, accentul a fost mutat pe partea de simulare, iar secvențele cinematice si-au pierdut atributul de "interactive movie". Stilul noului producător se vede și în design-ul navelor, de la interceptoarele ușoare la "mother-ship"-urile noii specii aliene totul fiind diferit față de ceea ce văzusem până acum. Dacă am ajuns și la nave-mamă, trebuie amintit că acum nu te mai întâlnești cu una și o distrugi pur și simplu. Pentru a distruge așa ceva, trebuie să-i liniștești mai întâi escorta, tunurile, motoarele, puntea de comandă (unele dintre acestea sunt protejate de un scut al cărui generator trebuie facut praf în prealabil), toate acestea necesitând câte o misiune separată. La arsenalul cu care deja ne-am obișnuit (laser, mass driver, stormfire, ir, fof, hs) au fost adăugate noi "dispozitive" (swarmer, dragonfly) al căror nume și funcționalitate este foarte sugestivă. În primele misiuni transmisiunile aliene nu sunt inteligibile, dar devin pe parcurs, grație tehnicienilor Confederației care adaptează sistemele de comunicație. Piloții inamici au un stil de zbor cu totul aparte (dacă mișcarea brown-iană pe care o efectuează poate fi numită zbor) și folosesc tot felul de trucuri pentru a-ți distrage atenția, rachetele sau pentru a-ți irosi muniția și eventual viața. Un bun exemplu în acest caz, este o navă aliană pe care străduiești să o faci strecurătoare, o lași fără scuturi și cu armura pe roșu, apoi te uiți prostit cum se desface în 3 năvuțe mai mici (dar "sănătoase") pe care trebuie să le vânezi separat. Pentru a încheia cu hardware-ul, îmi voi da cu părerea, care, din păcate nu este tocmai pozitivă. Sunt de acord că totul este nou, îmbunătățit, și refăcut pentru a reprezenta stilul "insectelor", dar consider că navele Kilrathi din WC3 erau cu MULT mai impresionante și sugestive.

Eroul principal este locotenentul Lance Casey, un rookie abia ieșit de pe băncile Academiei. Acesta este fiul lui Michael Casey, „Iceman" pentru cei care au jucat primele două jocuri din serie. Dintre vechile cunoștințe avem parte de colonelul Blair care se ocupă cu tactica, Rachel Coriolis care are grijă de "hardware" și bineînțeles Maniac, a cărui înfumurare și glume penibile trebuie să le suporți chiar și atunci cînd îi salvezi viața.

Grafica din Prophecy reduce la tăcere toate simulatoarele întâlnite până acum. Engine-ul a fost îmbunătățit, și oferă suport pentru accelerare hardware - ceea ce permite realizarea unor efecte deosebite fără a pierde din viteză. În numărul 3 afirmam că Origin au cele mai bune explozii din jocuri; de data asta băieții s-au autodepășit: lens-flare, fumul rachetelor (inexistent în mod normal...), lumina ambiamentală, efectul armelor asupra scuturilor, decoy-urile și exploziile venind să sprijine din plin simularea, feeling-ul și tot ceea ce mai rămăsese de sprijinit.

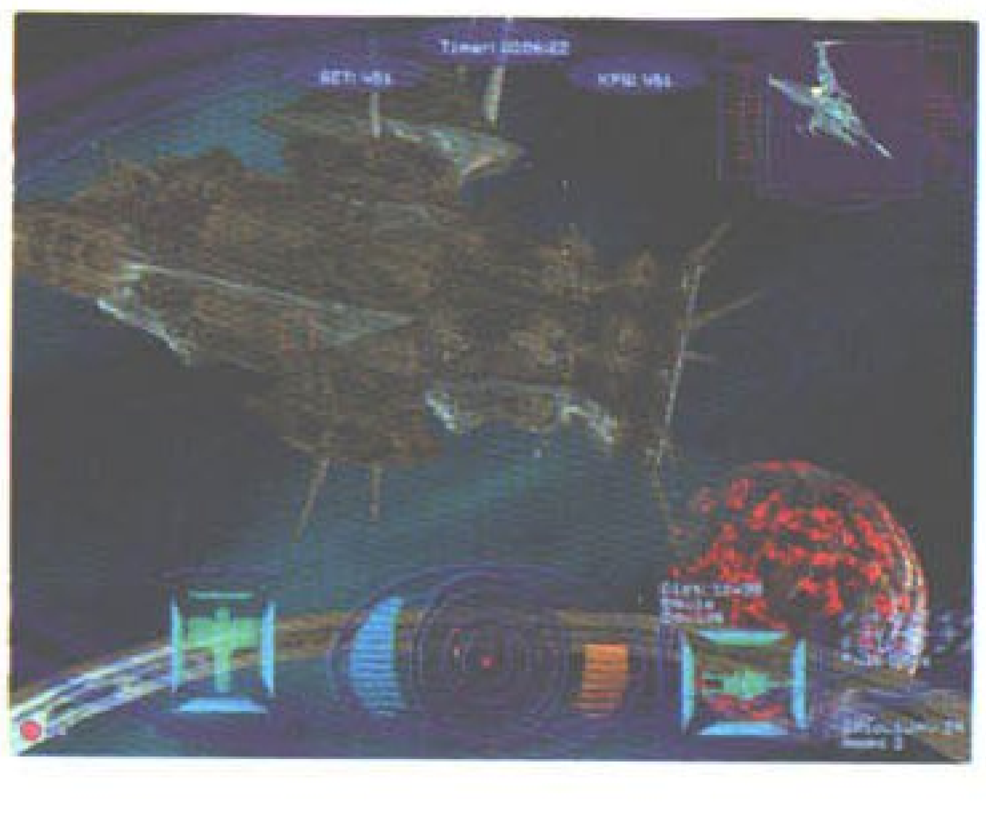
"Jucabilitatea" este foarte bună, și se datorează în mare parte suportului 3D care dă o mare fluiditate animației. Spre deosebire de ultimele două jocuri din serie, nu mai ai posibilitatea să-ți customizezi nava, armamentul și wingman-ul, iar briefing-ul misiunii ți se face pe o consolă care conține toate datele referitoare la misiunea respectivă. La același capitol mai este de observat AI-ul, sau de fapt lipsa oricărui AI al coechipierilor în momentul în care "se bagă" între tine și ținta ta, te ating din greșeală sau atunci când se grăbesc să tragă concluzia că tu ești de vină (este destul de enervant după ce joci 20 de minute, faci praf câteva zeci ce moluște iar nava ta abia se mai ține să fi distrus ori de... "friendly fire", ori de către un wingman care a ales aceeași traiectorie cu cea a proiectilelor tale).

Sunetele din joc sunt bine realizate (cu toate că în spațiu nu prea există așa ceva), comunicațiile dintre nave sună foarte bine (dar nu se ridică la înălțimea celor din Privateer 2) iar muzica din simulator este excelentă spre deosebire de cea din timpul jocului care nu iese în evidență în mod deosebit.

Singura lipsă regretabilă este suportul multiplayer, dar, cu toate astea Wing Commander: Prophecy se situează cu ușurință în primele trei locuri la categoria simulator spațial.

-Roger





93

Ce ne place	Ce nu
Simularea. Grafica (aia pe 3Dfx) Muzica din simulator.	Sistemul de operare. Cum ziceam, navele din WC3 erau parcă mai sugestive. Uneori wingman-ii iau decizii tîmpite.

Jedi Knight: Dark Forces II

Producator: Lucas Arts	
Minim	Recomandat
P5-100/16M 2X CD-ROM SVGA Card Win95	P5-200/16M Sound Card 3Dfx card

-...și cum spuneam despre Lucas, în legătură cu chestiunea aia de Outlaws care mi-a atacat sistemul de mi-a explodat procesorul și placa de bază s-a topit ca o roată de cașcaval prost, de care abia am scăpat viu și nevătămat, sare peste mine unu de-i zice Jedi Knight nu-știu-cum și dă-i și luptă...

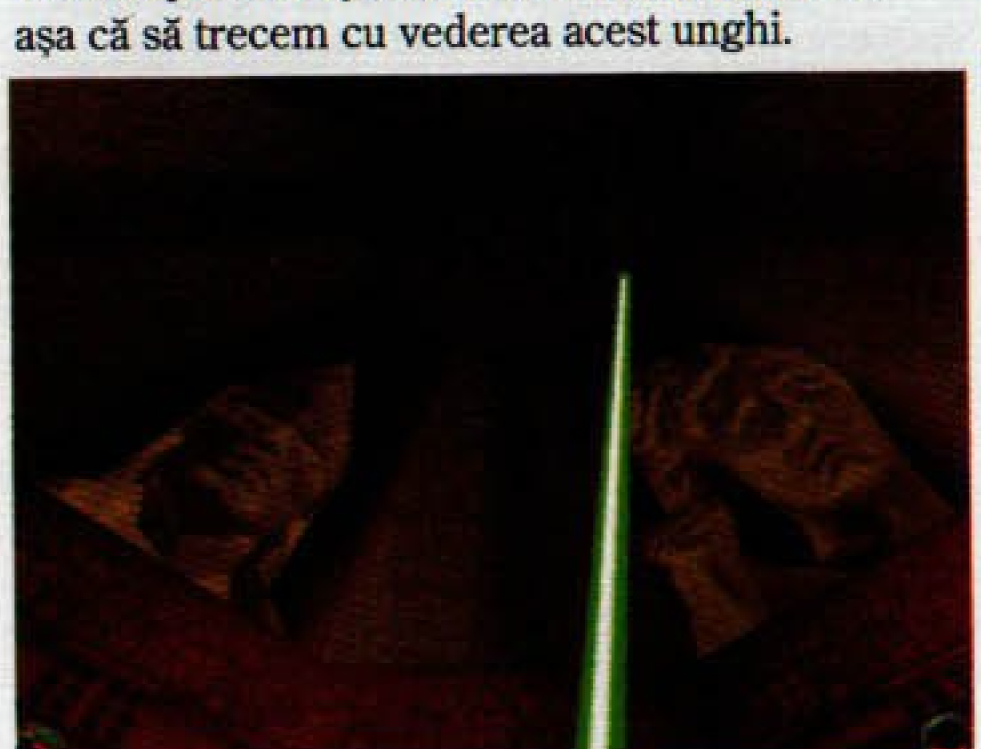
- Taci și joacă!



Unde fugi Gheonoaie?! am exclamat când am văzut ultimul 1st person de la Lucas, dat fiind faptul că îmi formasem deja o prejudecată în legătură cu incompatibilitatea dintre Lucas și genul 1st person, de când cu Outlaws-ul. Nu a fost să fie.

Povestea

Nu știu altii cum sunt dar eu nu mă dau în vânt după scenarii gen Star Wars (NU aruncați cu pietre!) cu cavaleri Jedi, cu personaje mici, puternice, urâte, mincinoase și odioase care pun bețe în roată tânărului Făt Frumos ce înfruntă forțele răului, cu pieptul dezgolit și cu pletele-i negre ca abanosul fluturând în vânt, în slujba adevărului. Nici scenariile cu fii abia trecuți prin Academia nu-știu-cum Stelară care caută adevărul despre uciderea tatălui, căzut la datorie în înfruntarea cu forțele Întunericului (Fiat lux!) dar care mai apucă să salveze pe un disc odios o hologramă cu mesaj îmbărbător (You know son, I am so proud of you!) nu sunt pe placul meu, așa că să trecem cu vederea acest unghi.

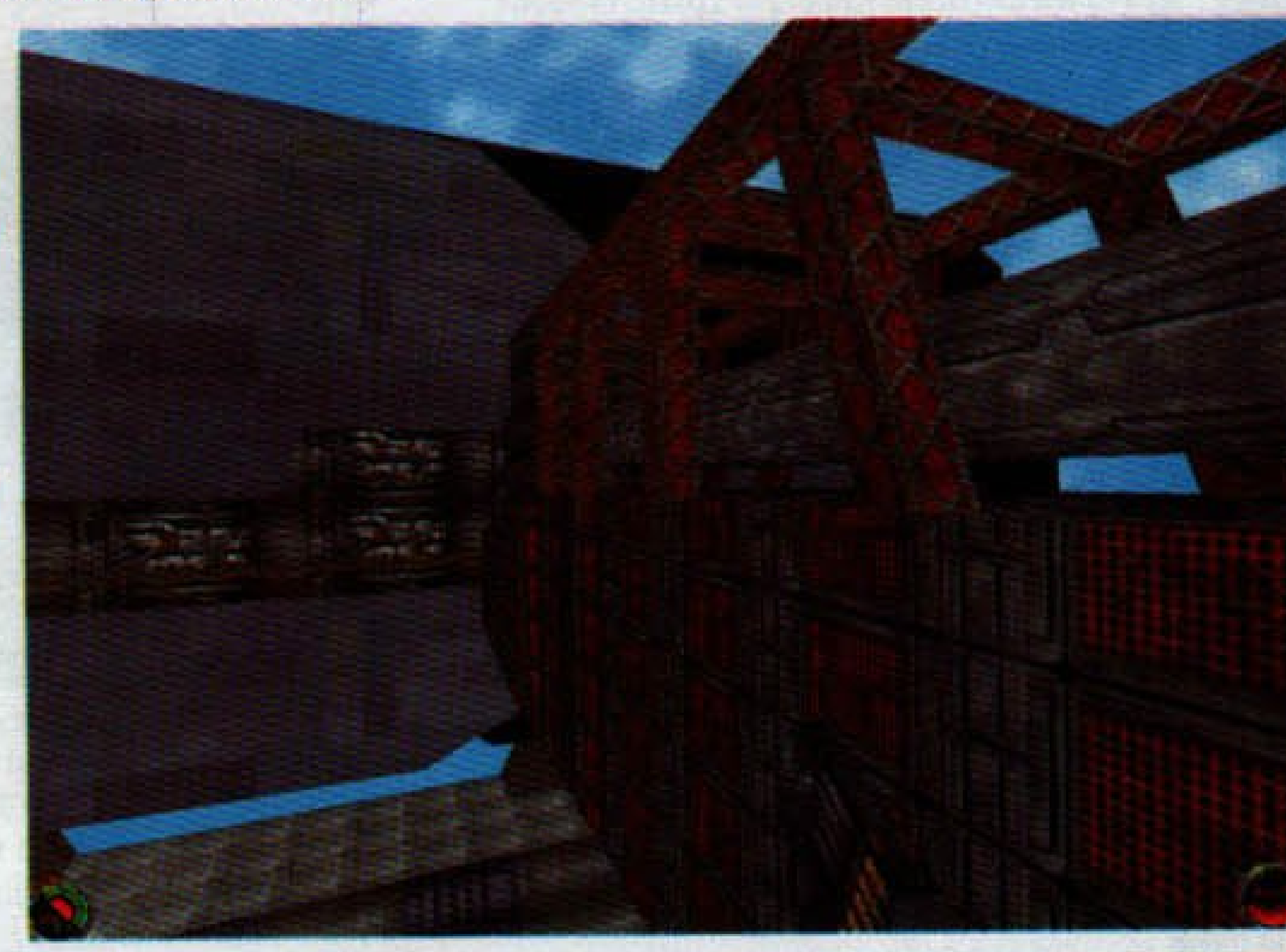


Unde holbați ochii? Las' că scot eu sabia...

Tehnicu'

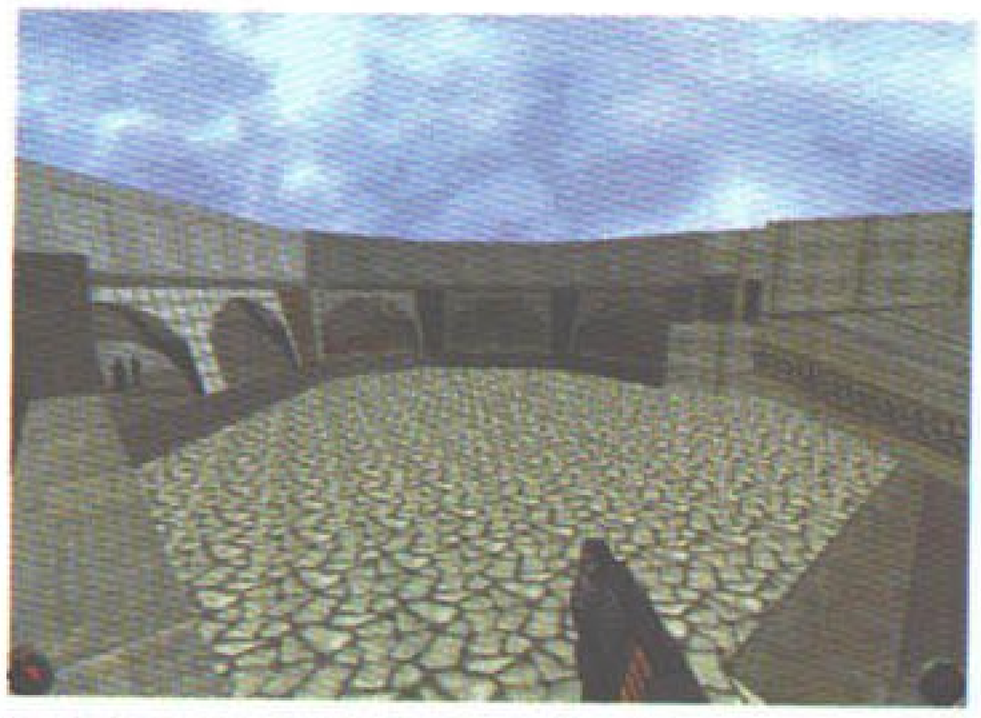
Engine-ul folosit diferă major de cel din Outlaws, fie și doar pentru faptul că poți să-ți setezi rezoluția dintr-o listă largă (320x200 până la 1024x768, cu sau fără accelerare hardware) dar mai ales datorită faptului că personajele sunt poligonale și nu bitmap ca în titlul mai sus amintit. Jocul se „mișcă" însă mult prea slab dat fiind faptul că hartile au o arhitectură destul de lejeră, fara prea multe calcule. În același timp personajele sunt destul de fade și neinteresante, chiar sifilitice (soldații Imperiali mai arată cât de cât omenește) și au prostul obicei să fie puțini și în grupuri ordonate. Am observat câteva chestii interesante, de genul că dacă un inamic moare pe buza unei diferențe de nivel are mari șanse să cadă în ea sau macar să scape arma acolo, cadavrele sunt luate de apă când este cazul, sau se rostogolesc dacă se află pe o suprafață cu înclinație mare: plus enorm de mare la feeling

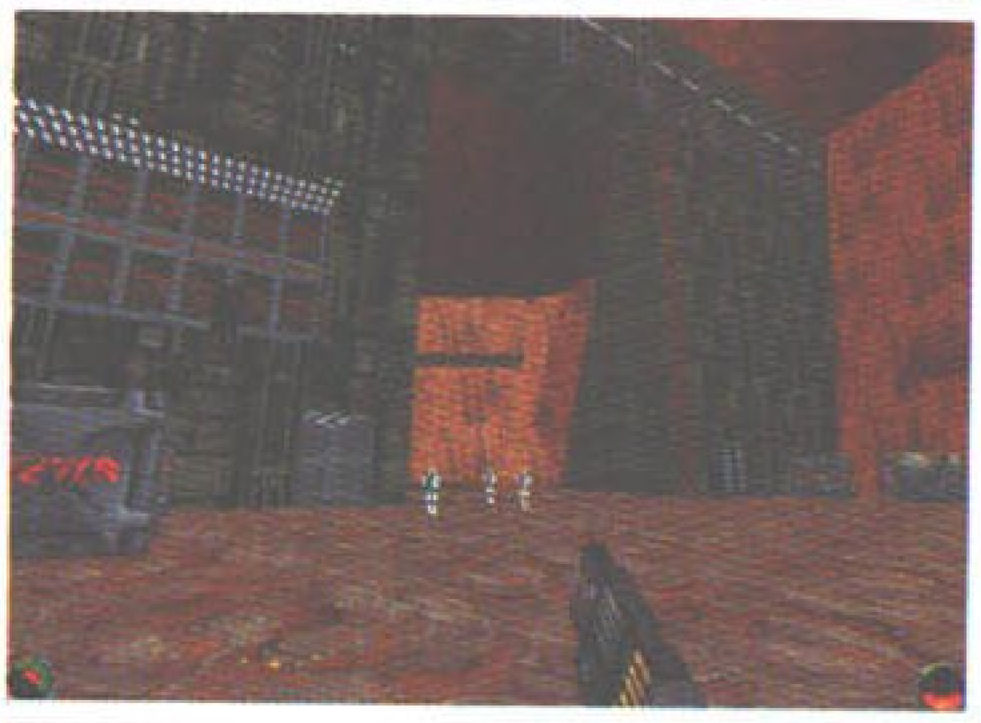
Un jucător obișnuit cu giumbușlucurile fără de care în Quake, de exemplu, nu poți supraviețui, va fi exasperat de stângăcia cu care poți să-ți controlezi personajul. În afară de modul 1st person poți juca și „din spatele personajului", însă absolut neprofesional. Dacă joci pe modul „hard" vei avea prostul obicei să rămâi fără muniție iar cu pumnii (arma din oficiu?) ești „de căruță" încă de la primele nivele.





SUS: De ce să alergi când poți să zbori? JOS: După câteva minute de orbecăială prin niște dungeoane suspecte dau ochii peste turnul acesta de 100 de etaje. La parter mă așteptă cu interes o mașinărie bipedă. Monstrule!



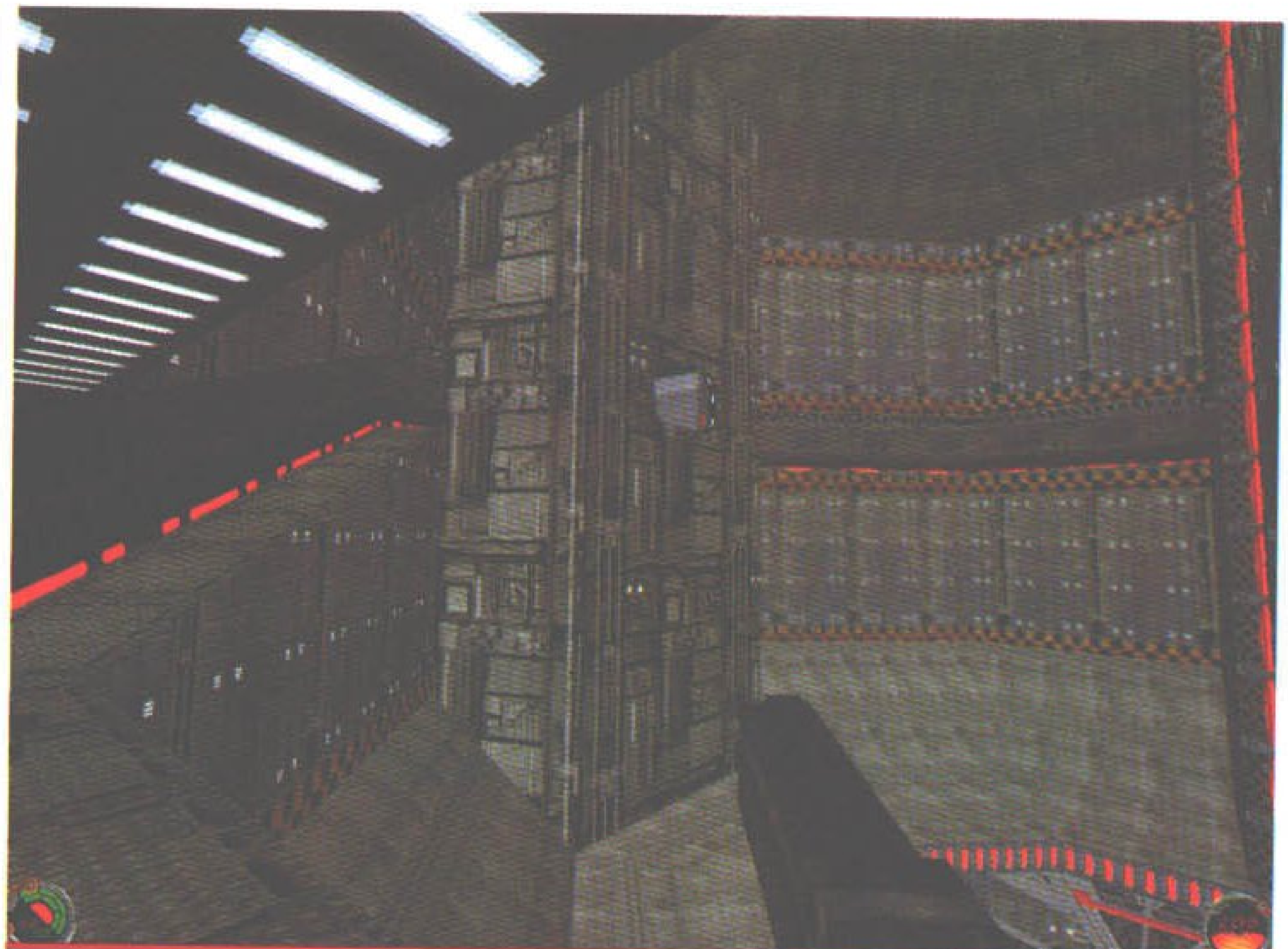








UNU: Orașul (și câinii)
DOI: "Veniți la mami!"
TREI: Doarme? Se pare că nu...
PATRU: La ultimul nivel statuile astea au o semnificație aparte
CINCI: Nu știu ce e, dar e uriaș și are beculețe...



Neoane, beculețe clipitoare, arme cu plasmă, clădiri imense, băieți răi, ventilatoare gigantice... sună ca Jedi Knight

Feelingu'

Prima concluzie este că dacă vrei un joc „de măcel", clar Jedi Kn ight nu este potrivit pentru tine, practic singurele puncte absolut forte ale jocului sunt sunetul și universul format din hărți gigantice, cu spații largi, în direcția definită de MDK dar cu o arhitectură mai verticală, cu lifturi uriașe care te ridică la sute de metri deasupra solului, cu reactoare gigantice ce trebuie oprite, cu rezervoare de combustibil și conducte de alimentare cu diametre de zeci de metri, în care mai bălteşte combustibilul.

Jocul mi-a plăcut încă de la primul nivel unde te desfășori într-un oraș vertical în care un pas greșit te poate face să cazi în abisul dintre clădiri, însă nivelele de la 8-9 în sus sunt absolut superbe din acest punct de vedere, ultimele două (20-21) sunt absolut aberante. Harta jocului este la fel de imposibil de descifrat ca cea din Descent, dar uneori te mai poți ajuta de harta simplă (TAB).

Armele sunt destul de slabuțe și fără cine știe ce efecte spectaculoase, sabia laser având cel mai mare damage dar fără să o poți utiliza profitabil împotriva inamicilor care au obiceiul să te atace de la distanță. Utilizarea ei cea mai importantă o constituie tăierea grilajelor care blochează accesul.

După fiecare nivel poți viziona și câte un filmuleț, cea ce sporește oarecum feeling-ul.

Concluzia

Jedi Knight este un joc în care trebuie să te plimbi și să admiri peisajul, destul de bine făcut, fără să exceleze sau să încerce să detroneze ceva din domeniu. Dacă ai puterea să "simți" arhitectura și structua, nivelelor (partea tare) chiar o să-ți placă. Asta am zis.

- Johnny



"Nene! Nu știi cumva cum ajung pe la Dristor 2 ?"

90

Ce ne place	Ce nu
Arhitectura nivelurilor și sentimentul de explorare sunt excelente. Nu știu cum face dar te prinde și joci, joci, joci...	Nu e strălucit depedeve tehnic, al engine-ului adică. Design-ul armelor e slăbuț rău.

Resident Evil

Producator: Capcom	
Minim	Recomandat
P5-90/16M 2X CD-ROM SVGA Card Win95	P5-233/24M Sound Card 3Dfx card

Trebuie spus că demultă vreme îi dădeam târcoale. Toate site-urile de N64, Playstation şi alte platforme, intraseră la un moment dat într-o nebunie generală cu acest Resident Evil. Şi uite, acum când pentru ei e gata partea a doua, avem şi noi plăcerea.

Revenind la joc, concluziile mele sunt sub măsura aşteptărilor proprii. Astfel, din punct de vedere artistic jocul este sub nivelul unui produs ordinar de PC. Respectiv, chiar de la scenariul banal de casă bântuită, parcă totul era cunoscut de ani de zile. Zombii în formă clasică, pereţii, obiectele, arhitectura, totul ca într-un film de pe TNT.

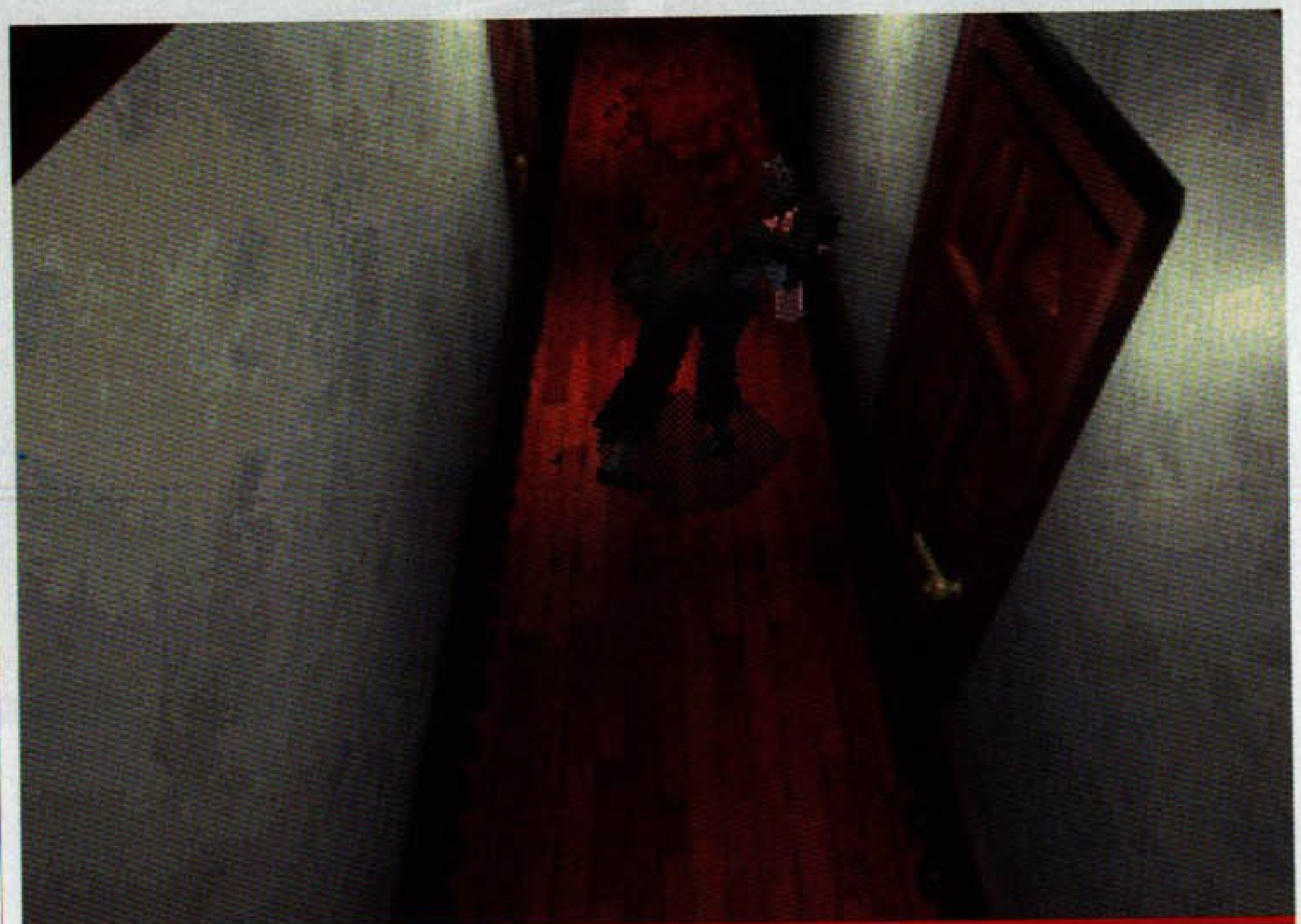
Sunetele,deşi gândite bine, suferă în urma unei bube tehnice, ca de altfel tot jocul, strivit de o incompetenţă tehnică, grafica având o şansă de scăpare printr-un accelerator.

Deşi ca design, aşa cum am înjurat mai sus, resident-ul e repetent, jocul are un ceva sfărmător. Acel ceva se cheamă GAMEPLAY şi este uluitor. Excelent îmbinat între aventură şi troscău, cu toate că personajul (oricare dintre aleşi) nu ştie nici măcar să sară, simplitatea geniului dă pe dinafară.

Aşadar, cu o echipă destul de proastă, designerul jocului a reuşit o micuţă capodoperă, exprimându-se din plin doar prin gameplay. De aici reiese şi atmosfera şi, odată cu ea, spiritul artistic de care este nevoie într-un joc.

Transpunerea de pe platformă într-un sens brut, aduce de asemenea nişte elemente de originalitate. Faptul că interfaţa de pe consolă se rezuma la doar câteva butoane l-a făcut pe producător să recurgă la ceva artificii care tot la sporirea atmosferei şi gameplay-ului au dus. Pentru a salva, de exemplu, foloseşti un ribbon pe o maşină de scris. Ideea că trebuie să fii într-un anume loc pentru a salva e veche şi în unele cazuri enervantă trebuind să baţi ceva drum până la locul cu pricina, acum însă, având un număr limitat de riboane, în funcţie de câte găseşti, te mai gândeşti dacă mai salvezi au ba. Şi se ajunge în situaţia în care cauţi de nebun ribbon de maşină de scris. Să se oftice Agatha Cristea.

Jucaţi şi-o să vedeţi. Toată tevatura asta te împinge să joci tare, să pleci cu sănătatea la limita de jos într-un nou atac, dat fiind că nu-ţi permiţi să salvezi; rezultat: un plus de adrelină.



Hărmălaie mare la intrare: „Hei! Vreau şi eu să intru la matineu!"



Hărmălaie mare la intrare: „Hei! Vreau şi eu să intru la matineu!"



UNA PESTE ALTA

Jocul are feeling total. Ia Tomb Raider-ul şi dă cu el de pereţi la capitolul ăsta. Dacă însă nu s-ar vedea că e făcut în sărăcie... pe cuvânt că ar fi mai celebru. Mai e şi chestia cu Manga-ul, ce dă înspre consolă, dar merge. Şi apropos, jocul e un horror. Să joace şi Roberta Williams să-şi scoată fantasmagoriile din cap. Ca să nu mai vorbim că pentru Mask Of Eternity s-a băgat femeia la engine-uri 3D.

Să revenim însă la prezent. Adâncimea jocului este iar la înălţime, dacă pot să zic aşa, laolaltă cu scenariul ce permite o poveste neliniară. Foarte bine dozat, trebuie să fii prea prost să te blochezi dar nici prea uşor nu e. Asta-mi place la un joc.

Aşadar, vorba propriului slogan, "să nu subestimăm horror-ul PC-ului" (traducere din sanscrită) şi să ne luăm cu toţii acceleratoare. Tare mi-e că nu prea o să se mai poată fără. Deocamdată, Resident Evil rezistă şi fără scaieţi din ăştia. Care reuşiţi să-l obţineţi, da-ţi-i bătaie că e un clasic. TNT-ul să trăiască.

-Bubble

89

Ce ne place	Ce nu
Jocul e un pic diferit când joci cu personaje diferite. Feeling excelent şi gameplay dus spre maxim.	Sec vorbind, stă prost de tot la partea tehnică, cel puţin fără 3Dfx.

Producător: Lucas Arts	
Minim	Recomandat
P5=90/16M 2X CD=ROM SVGA Card Win95	P5=133/32M 8X CD=ROM Sound Card

Monkey Island 3

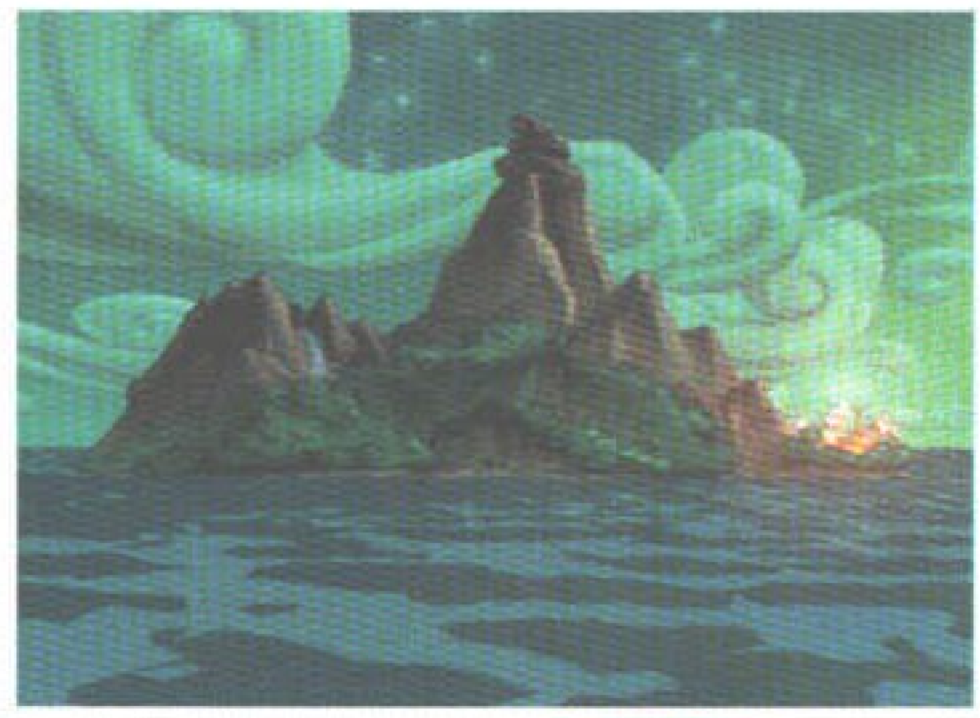


După multe zvonuri, poze și prezentări care mai de care mai incitante, am ajuns să vedem și ultima producție a Lucaș-ilor: "The curse of Monkey Island". Era și cazul. Gustul lăsat de pelinul "Outlaws"-ului este îndulcit cum nu se poate mai bine de acest quest realizat în stilul în care am fost obișnuiți de Lucas. Aș putea să trag și o concluzie pe tema asta: nu țin morțiș să scoată ID-ul vreun quest... (de fapt nu se știe niciodată). Prefer să cred că "Outlaws" a fost o tragere de timp, o recreație, o glumă... I-am tras destul de urechi, cred că le ajunge, da' să nu se mai repete!

Acum, că o văzurăm și pe asta, ce putem să zicem: încă o piesă de bază pentru "power colection". Și nu-i puțin lucru.

Profitând din plin de suportul a două cd-uri, Lucas Arts colorează folosindu-se de darnica paletă de culori SVGA noua aventură a eroului său Guybrush Threepwood. Și care-i treaba? Foarte simplu: el, adica tu, trebuie să o recuperezi nici mai mult, nici mai puțin pe însăși Mrs. Governor Elaine Marley din mâinile lui Le Chuck, care susține cu tot dinadinsul că vezi Doamne chiar pe el îl și iubește de fapt! E foarte clar că n-ai să crezi o iotă din toată chestia asta, că tu știi ce știi, drept pentru care vei purcede hotărât să rezolvi toată tărășenia... Așa o fi, dar multe vei avea de pătimit, că de când lumea și pământul n-ai să vezi quest de Lucas pe care să-l termini cu trei clicuri de mouse! Oricum, ai ocazia să vezi ce învârte un pirat și câte are de învățat.

Acum, ca cititori isteți ce sunteți, bineînțeles că veți zice: "Lasă vraja și spune cum este..." Fie, (mă induplec eu) vă zic: ca un foarte bun quest ce este, mi se pare imposibil să nu vă impresioneze grafica pesonajelor, dar mai ales atmosfera (nu stratosfera). Aceasta din urmă, (nu ...) este una din cele mai bune întâlnite într-un quest de acest gen. Gradul de dificultate nu este foarte mare, dacă ținem seama și de numărul relativ mic de obiecte folosite la um moment dat. E drept că există și situații mai delicate în care se poate lua (chiar fără voie) și o mică pauză, necesară de altfel, că mai trebuie să mergem și la





Sus: grafică taman ca-n basmele lui Ispirescu
Jos: Ecranul de început și puzzle-ul de început

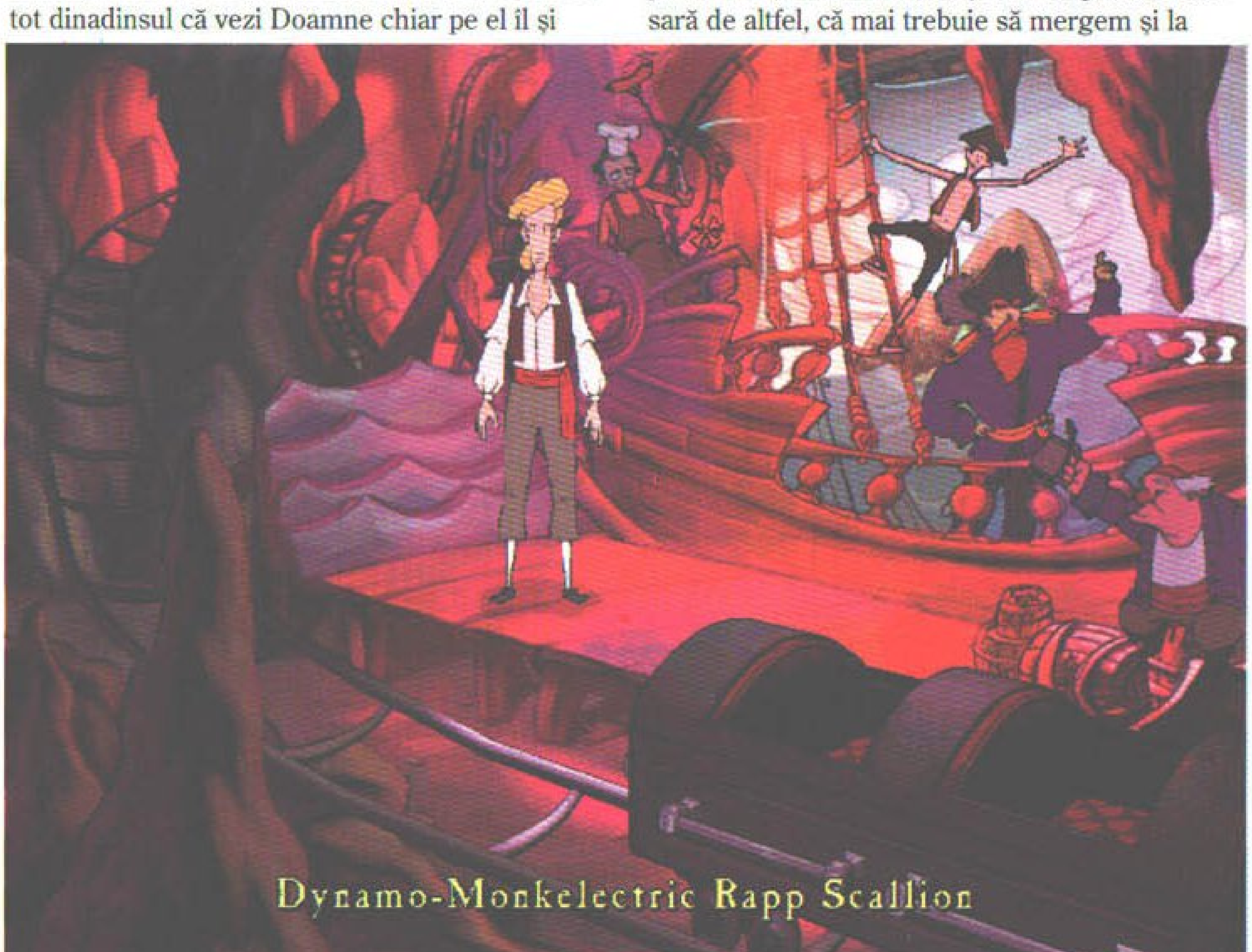
masă, la școală, la servici, ba chiar să mai și dormim. S-au mai gândit băieții să pună și muzică... și chiar că au pus-o. Aia era! Nota 10. Nici nu vreau să mai pomenesc de vocile personajelor. Nu știu cât s-au forțat, dar le-au nimerit. Nu de alta, dar dacă le încurcau de vorbea Elaine cu vocea prințesei Voodoo...



Jocul este împărțit pe capitole (chestia cu pauza... ce? nu-i valabilă?) având posibilitatea de a alege de la început între modul "normal" și "Mega Monkey" unde mai apar câteva puzzle-uri în plus. Clar ca berea că vom alege Mega, e păcat să ciuntim din joc pentru un pumn de neuroni și câteva j'de minute bune.

Una peste alta, merită să jucați Monkey-ul din mai multe motive: să vă mai clătiți mintea după atâtea strategii, quake-uri, MTG-uri și alte minuni care vă forțează de o bună bucată de timp, pentru renumele casei Lucas (chestie de clasă) și nu în ultimul rând pentru palmares, ca niște gameri adevărați ce sunteți.

-Gex



Ca în Lunapark-ul de la Mamaia. Da' acolo nu prea stăteau bine la capitolul Dynamo-Monk... estii.

92

Ce ne place	Ce nu
Umor și grafică de la Lucas și asta nu numai cu numele.	Deși genul este ultra-clasic, poate deveni deranjantă lipsa de interes pentru... nou?

Blade Runner

Producător: Westwood	
Minim	Recomandat
P5-90/16M 2X CD-ROM SVGA Card Win95	P5-133/32M 8X CD-ROM Sound Card

In fiecare domeniu prin care a trecut, numele de Blade Runner a adus ceva nou, dacă nu revoluționar. Cartea a venit cu un univers valabil, așa cum numai mintea lui Philip K Dick putea concepe și care a vorbit despre personaje care nu sunt supereroi, ci oameni. Filmul a redefinit tot ceea ce inseamnă cuvântul atmosferă în domeniul său. Jocul a adus o tehnologie atât de bine pusă la punct și de depărtată de tot ce s-a făcut până acum, încât pare neverosimilă; peisaje bazate pe voxeli (pixeli tridimensionali), care au distrus granița dintre "filme" și jocul propriu-zis, personaje filmate și refăcute 3D cu 20000 de poligoane și alte asemenea (pentru detalii citește "stând pe vine"-le din numărul trecut). Cu orice tehnologie însă, se pot face lucruri bune și lucruri mai puțin bune. Și asta vreau să lămuresc în articol.

Blade Runner este un quest detectivistic care, pe lângă lucrurile enumerate mai sus, își propune să revoluționeze puțin genul și să aducă pe monitoarele noastre atmosfera filmului în cauză. Pentru cei mai puțin în temă se cuvine puțintică poveste. În anul 2019 colonizarea lumilor exterioare este ceea ce consumă o mare parte din energiile bătrânului Pământ. Treaba cea mai grea în domeniul respectiv o fac replicanții, niște androizi șmecheri având o inteligență cel puțin egală cu a unui om, însă o agilitate și o forță cu mult mai mare. În urma unui incident în care s-a vădit capacitatea lor de a ucide oameni, acestora le-au fost interzise plimbările pe Pământ. Au fost instituite secții speciale de "Blade Runner"-i, care au ordin să verifice identitatea și să ucidă orice replicant descoperit prin zonă. Tu joci rolul lui Ray McCoy, un blade runner mai fraier, aflat la început de carieră și aflat în fața primului caz semnificativ din viața lui. Pentru ca tabloul să fie perfect, îți mai spun că activezi în Los Angeles, orașul reședință al corporației Tyrell, singura producătoare de replicanți. A naibii coincidență.

La o primă vedere pare a fi un point-and-click obișnuit, lipsit de inovații în acestă privință: bădădăi de la o locație la alta, vorbești cu oamenii, acumulezi obiecte ș.a.m.d. Noutatea vine dintr-o direcție puțin așteptată: obișnuitul inventar a fost înlocuit de K.I.A. (knowledge integration assistant). Respectivul KIA este un computer din dotarea poliției de atunci, care stochează clue-urile, fie ele discuții sau informații despre obiectele găsite. La dorință acestea pot fi revăzute la grămadă, sau organizate după crima în a cărei rezolvare se pot folosi. Foarte bună mi se pare ideea filtrelor care îți permit să vezi informațiile în funcție de anumite criterii cum ar fi, de exemplu, modul de operare ale suspectului sau de locurile pe care le-a vizitat și care se presupune că le va mai vizita. Din când în când poți transfera informațiile pe care le deții în computerul principal al poliției și obține altele noi de pe-acolo.În plus, KIA poate face să i se ierte jocului faptul că toate dialogurile sunt vorbite fără a exista posibilitatea de a fi scrise :).

Asta probabil li se va părea jucătorilor adevărați de quest-uri o simplificare excesivă care elimină o parte din plăcerea jocului. La fel și dialogurile predefinite, în care nu ai nici cea mai mică șansă să alegi ce să răspundă personajul tău replicilor celorlalți, opțiunile care îi modifică atitudinea fiind un palid simulacru.

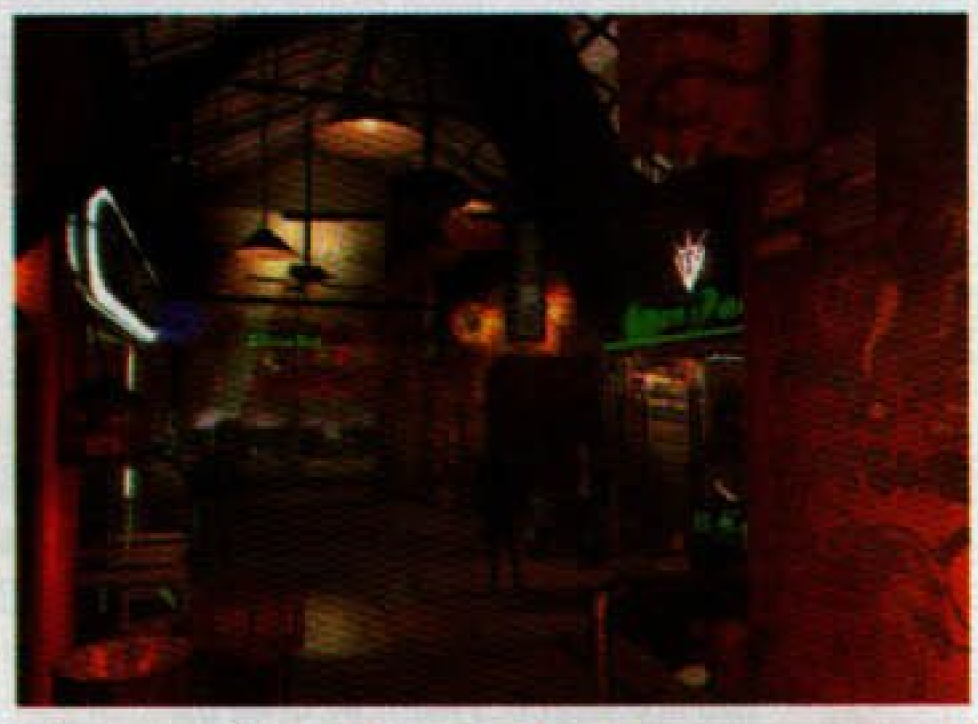
Mai mult sau mai puțin, plângerile de mai sus sunt compensate prin neliniaritatea jocului care are de unde oferi destule locații care să te pună să te plimbi de-ți ies ochii dacă vrei să treci mai departe.

Alte două inovații, împrumutate din film de data asta, sunt ESPER-ul și testul Voight-Kampff. ESPER-ul este, nici mai mult nici mai puțin, o mașinărie de analizat fotografii, cu ajutorul căreia poți să zoom-ezi diferențiat diverse porțiuni, în căutare de indicii. Deși dă cu realismul de pământ când zoom-ezi după colț, are o interfață bine realizată și oferă destul "chalange". Testul Voighy-Kampff este un test care măsoară reacțiile emoționale ale subiectului pentru a stabili dacă este om sau replicant. Cu toate că întrebările pe care le pui sunt repetitive, contribuie și el din plin la factorul de aventură.



Cu excepția reclamelor la Coca Cola care apar în film, atmosfera a fost recreată cu cea mai mare acuratețe. Păcat că nu apare și Harrison Ford.

Un obiect de care nu e neapărată nevoie, dar îmi va face o plăcere deosebită să vorbesc este: "Ză big gan". Din când în când, adică numai când bănuiala că respectivul este replicant atinge cote alarmante, ai posibilitatea să extragi arma din buzunar și să predai lecți despre natura adevărului. În plus poți să stai cât vrei pe poligonul poliției și să ridici scorurile în tavan.





Acum, când Fane se uită la film, zice din trei în trei minute: - Uite, pe-aici am fost.

Atmosfea este o bijuterie. Decorul, animația și muzica și-au dat concursul în a realiza o atmosferă cel puțin la înălțimea filmului. Și cu asta am zis totul.

Scenariul e foarte complex. La un moment dat apar atât de multe piste și elemente de analizat încât te surprinzi stând și meditând adânc asupra direcției în care să o iei. Din păcate, rigiditatea lui te face câteodată să spui "eu dacă eram acolo făceam asta".

Personajele, interesante sau nu, sunt pline de clișee și tertipuri de Holliwood și asta este un alt punct în minus. Personal mi se pare că McCoy este un slab înlocuitor al lui Harrison Ford. Slab.

Una peste alta (mai bine unul) este vorba de un quest bine realizat și cu o atmosferă superbă, dar căruia îi lipsește acea perfectă echilibrare și scânteie magică pe care le aștept de la orice joc candidat la un scor peste 90.

Și pentru că tot a fost prea serios articolul, știți bancul cu Ion și Maria care reparau stâlpul de înaltă tensiune?

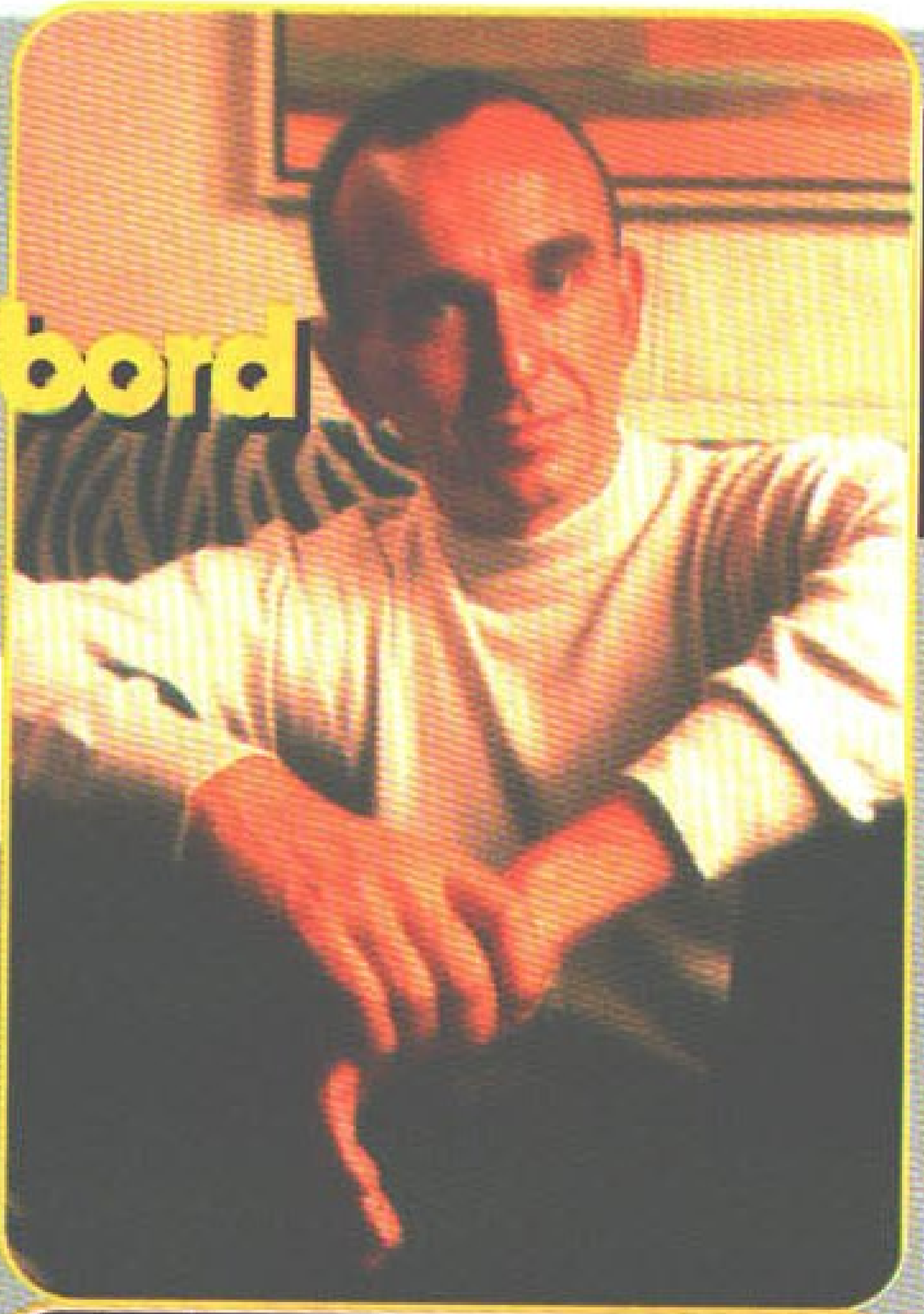
-CZ

89

Ce ne place	Ce nu
Scenariu complex și lucruri multe de gândit la și de corelat.	Relativa stare de "paralizie" în care se află scenariul.

Lionhead - jurnal de bord

semnat de Steve Jackson



Peter Molineux, hotărât să arate unei lumi întregi de gameri că hamsterul lui Mark n-a murit degeaba.

"Molineux părăsește Bullfrog?"

Titlul din săptămânalul Britain Computer Trade, care a apărut în iulie 1996, a determinat telefoanele să sune ca niște alarme. Ziariștii sunau la orice oră. Perspectiva era de neconceput. Era unul din cei mai respectați designeri de jocuri din lume - creatorul titlurilor Populous, Syndicate, Magic Carpet, Theme Park și al companiei pe care o fondase. Peter și Bullfrog erau sinonime. Chiar își va abandona copilul după 10 ani de succese? Și dacă da, de ce? Momentul era nepotrivit. Peter și echipa sa care lucra la Dungeon Keeper, erau deja presați de timp. Încuiată departe de lume, în casa lui Peter din Surrey, întreaga echipă lucra 16 ore pe zi, testând și retestând, depanând și redepanând. Ulterior, adevărul a ieșit la iveală. Era adevărat. Peter își dăduse demisia.

În 1995, Bullfrog a fost vândută lui Electronic Arts. Prețul a fost, așa cum Peter urma să recunoscă ulterior, "o sumă enormă de bani". Astfel, a devenit bogat. Chiar a apărut în lista celor bogați , publicată de ziarul Sunday Times (pe poziția 755, alături de Roger "James Bond" Moore, actrița Joan Collins și autorul jocului Discworld, Terry Pratchett).

Dar în particular, nu s-a simțit niciodată bine în cadrul Electronic Arts. Ședințe interminabile de management și un du-te-vino continuu în și din California, îl trăgeau în jos. Vroia doar să se întoarcă la prima sa dragoste, designul jocurilor. Peter Molineux se întorcea la rădăcini.

L-am întâlnit prima dată pe Peter cu câțiva ani înainte. Pe vremea aceea scriam o pagină pe săptămână despre jocuri și puzzle-uri, pentru The Daily Telegraph. Am aranjat un interviu despre succesul Bullfrog-ului și despre apropiata lansare a Dungeon Keepr-ului. Peter mi-a plăcut imediat. Entuziamul nativ cu care vorbea despre jocuri era reconfortant. Interviul a durat două ore, din care cea mai mare parte am petrecut-o discutând despre pasiunea reciprocă pentru jocurile germane "de masă" (n.t. gen Monopoly). O consecință a fost faptul că am început să ne întâlnim regulat cu alți patru prieteni de la "Games Nights".

Într-o zi, cam după 18 luni de la prima întâlnire, Peter a venit la mine la birou și mi-a prezentat planurile lui de viitor. Vroia să știe dacă mă interesează să mă alătur noii sale echipe. Era o ofertă pe care n-am putut să o refuz. După doi ani de jurnalism, îmi doream să revin la crearea de jocuri, în loc să scriu în continuare despre ele. Exista un singur impediment. Minor. Habar n-aveam programare.

"Nu e o problemă", mi-a zis Peter. "E un dar. Cineva din echipă trebuie să fie sănătos... ".

Mai existau încă doi directori ai noii firme. Ne-am întâlnit cu toții pentru prima dată în aprilie. Mark Webley era genul de om cu care te înțelegi ușor, având un simț al umorului de nestăvilit. Odată, Peter mânca dintr-o pungă cartofi prăjiți. Pe punga respectivă scria "Găsiți BANI ADEVĂRAȚI în pungile norocoase". Peter a fost încântat când a găsit în pungă o bancnotă nou-nouță de 10 lire.

"Am câștigat", a exclamat, noi uitându-ne uimiți.

"Îmi pare rău", a replicat Mark. "Am glumit. Eu am pus banii înăuntru".

A luat banii din mâna lui Peter și i-a băgat în buzunar. Mai târziu, am realizat cu toții enigma. Chiar pusese banii în pungă sau doar îi furase câștigul lui Peter?



Judecând după înălțimea la care se află deja, Lionhead a luat un start bunicel în lumea entertainmentului electronic. Ba chiar și în cea a fenomenelor para... 'n stuff.

Cât timp a fost la Bullfrog, Mark a fost într-o continuă ascensiune. Unii chiar credeau că-l va înlocui pe Peter Molineux. La un moment dat, era responsabil cu managementul unui număr impresionant de proiecte, cam 30. Când l-am întâlnit în aprilie era încântat de succesul ultimului său joc, Theme Hospital, care tocmai detronase MDK-ul din poziția de lider în clasamentul preferințelor.

Al patrulea membru al echipei era Tim Rance, un fost analist de sisteme, pe care Peter îl știa de pe vremea lui Populous. Tim fusese programatorul versiunii de multiplayer pentru Populous. A fost unul dintre primele jocuri care a oferit posibilitatea jocului în rețea. Era un fel de Data (n.t. din Star Trek). Cunoștințele sale în domeniul tehnic erau fantastice. Tim mânca problemele Windows-ului la micul dejun.

Când ne-am întâlnit, am discutat despre afaceri. Despre taxe, impozite, cifre de afaceri, spațiu la E3 și despre cum s-o aducem pe Lara Croft pe post de recepționeră. Dar cele mai multe discuții le-a suscitat alegerea numelui firmei. La început, Peter și Mark se hotărâseră asupra numelui "Lionhead", numele hamsterului de acasă al lui Mark. Din nefericire, onoarea a fost prea mare pentru sărmana creatură. Lionhead a murit. Lucrul ăsta a fost considerat un semn rău. Tebuia să alegem un alt nume. Au apărut mai multe posibilități. Cei mai puternici concurenți au fost "Black Box", "Midnight" și "Hurricane" (porecla lui Peter de la Games Night), dar nu a apărut un câștigător clar. Am încheiat prima ședință cu un joc de fotbal "de masă" și niște cricket.

Cam o săptămână mai târziu, am primit un telefon de la Peter: ce părere aveam de "Red Eye"? Era nevoie de o hotărâre rapidă, pentru că revista Edge urma să facă un interviu. Să ne spună "Lionhead" sau "Red Eye". Tuturor ne-a plăcut Red Eye. Edge a făcut mare tam-tam anunțând în premieră numele noii firme. N-ar fi trebuit să fim așa de grăbiți. S-a dovedit că fiecare om, ba chia și unchiul său, are o firmă numită Red Eye. Existau Red Eye Records, Red Eye Productions, orice vă imaginați. Și, cel mai importatnt, adresa de web "redeye.co.uk" era deja acaparată. Numele "Lionhead" nu avea nici una din problemele astea. Tim înregistrase deja un web-site "lionhead.co.uk". Aveam până și cărți de vizită cu numele Lionhead. Cu scuze interminabile către Jason Brookes și revista Edge, ne-am întors la primul nume.

La prima vedere, "Lionhead" poate duce cu gândul la leul Angliei, regele junglei sau alte viziuni similare ale grandorii. Adevărul e destul de diferit. Firma a fost botezată după numele unui hamster mort.

(va urma)

Worms2

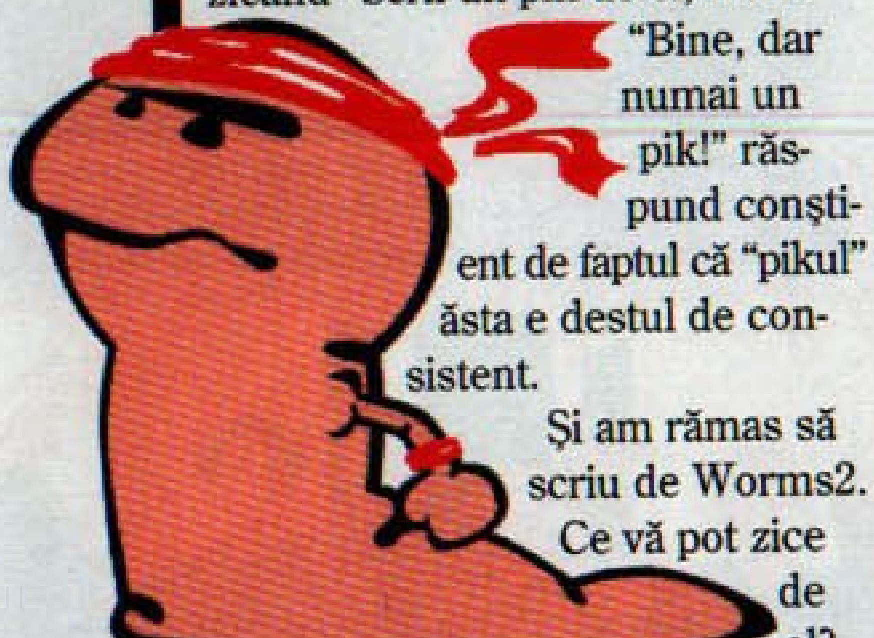


Producator: Team17/Microprose	
Minim	Recomandat
P5-75/16M 2X CD-ROM SVGA Card Win95	P5-133/16M 4X CD-ROM Sound Card

Tic-Tac. Tic-Tac. Tic-Tac. ZZZBBBUUUMMM!

Ce zgomot se aude?

Ah! E Paulone, care în ultima perioadă a căpătat prostul obicei ca în momentul în care vine vorba de jocuri mai "glumeţe" î-mi "deploiază" CD-urile în braţe zicând "Scrii un pik de el, nu?!".



"Bine, dar numai un pik!" răspund conştient de faptul că "pikul" ăsta e destul de consistent.

Şi am rămas să scriu de Worms2. Ce vă pot zice de el?

Păi începem cu faptul că e un sequel, deci nu vă aşteptaţi la un joc nou. Faţă de jocul anterior Worms 2 a fost schimbat, revizuit (accept!) dar fără să se schimbe nimic.

Staţi că scoate Paul sabia: "Cum poţi scrie că nu au schimbat nimic!".

Ok! Ok! Să menţionăm că în Worms 2 poţi face "carieră" adică există modul "campanie" (până la adânci bătrâneţi) în hărţile absolut nebune generate de "computator".

Apoi putem zice trei pagini despre ultimele arme introduse în W2, dar nu voi scrie decât două rânduri, că aşa-i "mumos", să descoperiţi singuri care cum se scoate cuiul, cu ce trage, ce boltă, cum explodează sau cum şi cu ce se mănâncă.

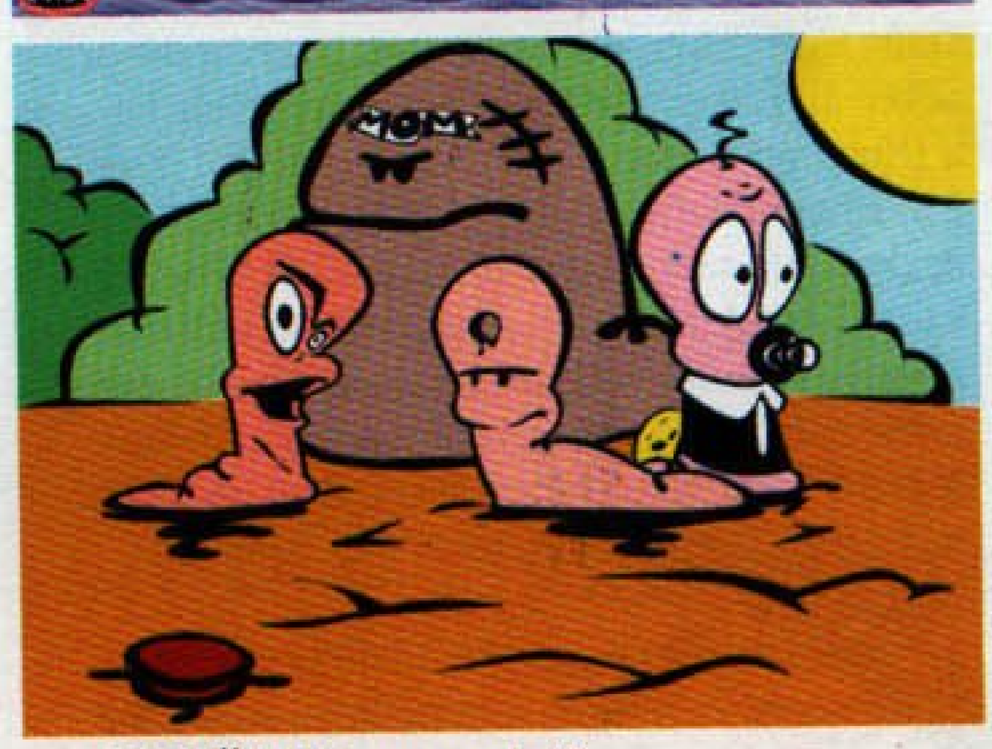


Ce să mai spui?

"Ideea! Ideea!" mă înghionteşte Paul. Ideea e aceeaşi ca în Worms, adică ai la dispoziţie o mână de viermişori amărâţi, două genţi de arme puţin spus "zbengoase" şi vreo trei hectolitri de dialoguri care mai de care mai caraghioase, şi cu "mâinile astea trei" trebuie să anihilezi plin de violenţă (Bruto!) armata inamică.

"Mais oui!" că tot veni vorba de dialoguri, coloana sonoră a jocului e plină de expresii, icneli, strigăte de victorie, înjurături şi alte chestiuni, toate în câteva limbi de circulaţie mai mult sau mai puţin internaţionale, pe care le poţi selecta după dorinţă la un KLIK de mouse.





Grafika! am strigat revelat când am "intrat" până la gât în joculeţ, şi chiar aveam şi de ce... o să vedeţi voi.

So?

În concluzie, pentru a fi sincer, în momentul în care a venit momentul să scriu despre Worms 2 am fost practic resetat. Păi asta-i joc de jucat.



FORJĂ!* Că eu am zis.**

- Johnny

* *- Trademark Paul*

** *- Trademark ME*

88

Ce ne place	Ce nu
Continuă stilul total dement al strămoşului întemeietor, aducând câteva îmbunătăţiri de mai mare dagul.	S-a lucrat mai mult la aspectul tehnic decât la cel legat de game-play.

Producator: Sega	
Minim	Recomandat
P5-100/16M 2X CD-ROM SVGA Card Win95	P5-200/32M Sound Card

Virtua Fighter 2

După ce au spart piața cu VF indivizii de la Sega s-au hotărât, în ciuda limitărilor 3D pe care le impunea încă PC-ul pe vremea când 3Dfx-ul nu era ce este astăzi, ah ce frază lungă am făcut, să scoată VF2. Și astfel avem încă un superjoc de cafting tridimensional care are un singur rival la ora actuală, anume Wargods. Între ele este o mare diferență de abordare: Virtua Fighter 2 este o luptă mai mult strategică, întocmai ca predecesorul său cu același nume, pe când Wargods-ul este înclinat spre lupta oarbă, instinctivă, dar nu mai puțin antrenantă și spectaculoasă din Mortal Kombat.

Virtua Fighter 2 este oarecum îmbunătățit din punct de vedere grafic, atât luptătorii care au ceva poligoane în plus, cât și mediul înconjurător care este foarte bine lucrat, frumos colorat și apropiat de realitate. Engine-ul nu a fost nici el uitat, astfel încât mișcările sunt și mai naturale decât cele din VF. Totuși, așa cum am fost obișnuiți de către Acclaim și seria MK, diferențele față de Virtua Fighter 1 nu sunt extraordinar de vizibile. Mai important...

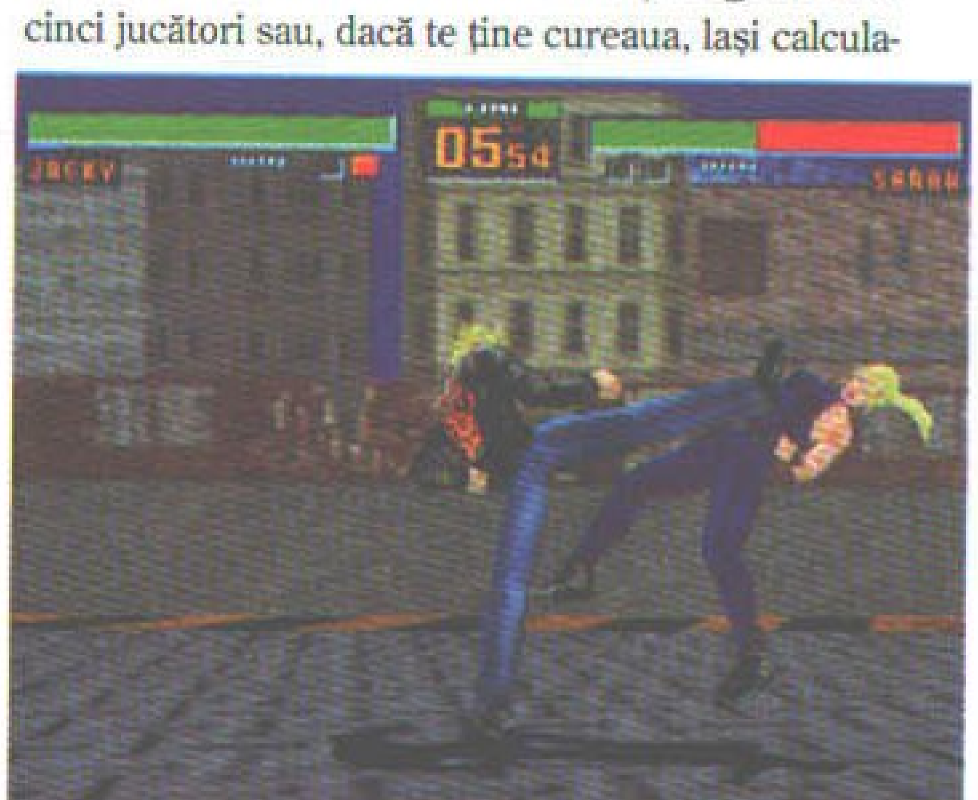
Virtua Fighter 2 aduce doi jucători noi față de prima parte și anume un chinez sadic și bețiv pe deasupra, plus un adolescent frustat, care face pe șmecherul și te calcă pe nervi. În rest aceiași opt vechi jucători. Frumos este că luptătorilor vechi din Virtua Fighter li s-au adăugat lovituri noi astfel că nu sunt plictisitori și răsștiuți, iar faptul că și vechile mișcări au mai fost lucrate nu îți dă o senzație de deja vu.

Pentru a evita monotonia VF2 îți oferă o destul de largă varietate de moduri de joc: Arcade Mode este tipul clasic de joc care îți oferă posibilitatea de a continua în cazul în care ești bușit de calculator. Vs. Mode este modul în care poți să joci cu cel mai bun amic al tău și să-i arăți afecțiunea ce i-o porți. Problema aici, ca la mai toate jocurie din gen, este că dacă se folosește tastatura la patru mâini, la un moment dat, dacă sunt apăsate mai multe taste deodată, jocul înțepenește pentru moment. De fapt, nu jocul, ci jucătorii, la urma urmei cam același lucru. Problema se rezolvă dacă se joacă în rețea sau folosind alt sistem decât tastatura.

În Ranking Mode joci pentru a primi niște grade date de Sega în care se ține cont de impresia artistică, de câți oponenți ai reușit să snopești și de timpul în care ai făcut-o. Expert Mode cred că nu mai este cazul să-l lămuresc, în Teambattle Mode îți alegi trei sau cinci jucători sau, dacă te ține cureaua, lași calculatorul să ți-i aleagă, optezi pentru refacerea luptătorilor între reprize sau pentru continuarea meciului cu damage-ul primit în lupta anterioară și dai drumul unui meci cum este Tournament-ul din MK3. Watch Mode-ul este o posibilitate de a urmări meciuri care se desfășoară între două bucați de procesor, unde bucata mai mare câștigă. Playback Mode îți oferă posibilitatea de a viziona meciuri salvate. Vs. for multiplayer și Teambatlle for multiplayer nu cred că au nevoie de lămuriri. Și, mai hoț și mai hoț, în ultima variantă, Portrait Mode, poți să vezi protagoniștii serialului Virtua Fighter în diferite ipostaze care de care mai idilice sau mai reprezentative, pozele fiind lucrate excelent.

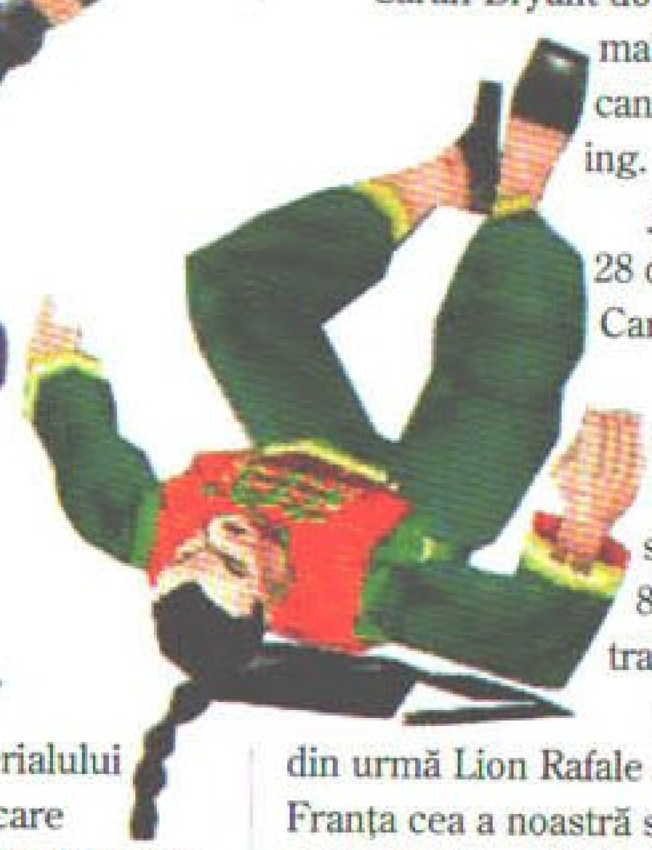


A se observa umbrele de pe sol care, deși nu arată ca în realitate, contribuie mult la senzația de realism. În altă ordine a lucrurilor, Uaaaaaaaaaawaaaaahahhahaaaaaaaaaaaaahhahhaaaaaaa!!! strigă Lau și apoi tăcu. Wolf.



Mamăăăă, dacă din cauza ta mi-am mânjit blugii de ruj, te-ndoi, să-nebunesc!





Protagoniștii seralului Virtua Fighter:

Akira Yuki un japonez bazat, de vreo 30 dă ani, profesor de Kung Fu, care după părerea lui Bugs este eroul principal, cam cum este Liu Kang în seria MK3. El are ca hobby Kung Fu-ul.

Pai Chan este o gagică din Hong Kong, 23 ani, actriță în filme de acțiune și căreia îi place dansul.

Lau Chan este un chinez care deși bătrân (58 ani) bate bine, este bucătar și ca orice bucătar care se respectă are ca hobby poezia chinezească.

Wolf Hawkfield este un canadian de 31 de ani, are ca job wrestling-ul, și se distrează la karaoke.

Jeffry Mc Wild, pescar din Australia, 41 ani, este ghiolbanul jocului, este pasionat de reggae.

Kage-maru, unul din meseriașii jocului fiind unul dintre cei mai potenți luptători din joc, este ninja japonez de 26 de ani, pasionat de mahjong.

Sarah Bryant doua gagică a jocului și totodată cea mai meseriașă este o studentă americancă de 25 ani pasionată de sky diving.

Jacky Bryant, frate cu Sarah, are 28 de ani, este pilot de curse în Indy Car și are ca hobby antrenamentul.

Shun-di este meseriașul jocului, maestrul bețiv, cum am mai spus un chinez sadic (îmi place expresia). El este decanul de vârstă cu 85 de ani, este vraci și are ca distracție favorită.... ați ghicit, băutua.

Și, în sfârșit, ultimul dar nu cel din urmă Lion Rafale care este un puști shmeker din Franța cea a noastră soră, elev de liceu de-abia ajuns la majorat. Ca mulți de seama lui este pasionat de skateboard.

-Max

81

Ce ne place	Ce nu
Îmbunătățiri clare față de predecesor. Și ne-a și plăcut mult de moșul ăla bețivan.	Încă există probleme la jocul în doi pe aceeași tastatură. Un "install" imens.

F22: Air Dominance Fighter



Simulatorele au două categorii de fani. Primii, în mod sigur cei mai mulţi, sunt cei care „se joacă" un anumit sim, care se bucură de senzaţii şi faze, care nu ştiu exact diferenţa între AMRAAM şi AIM-7 sau între AGM-12B şi AGM-12C şi care folosesc Landing Autopilot atunci când sunt plictisiţi şi nu numai. Există însă o categorie specială de oameni. Cei care atunci când mănâncă ţin furculiţa ca pe maneta de gaze, iar cuţitul ca pe o manşă. Cei care visează de pe vremea HC-ului şi a vestitelor Tomahawk sau Fighter Pilot, la simulatorul acela atât de apropiat de realitate încât să fie imposibil să decolezi în primele 10 ore de joc. Cei pentru care Doru Davidovici este un idol şi care au citit "Bader învingătorul cerului", cu sufletul în gât. Cei care nu lipsesc de la nici un miting aviatic. Cei care îşi botează câinele Fulcrum şi pisica Foxhound. Cei care au caseta cu Top Gun-ul sub pernă şi cărora Hot Shot (Formidabilul) li s-a părut o porcărie. În fine, sunt cei care au jucat EF2000 de la un cap la altul şi l-au apreciat corespunzător. Lor li se adresează în primul rând ultima producţie a celor de la Digital Image Design, F22: Air Dominance Fighter.

Joc? Nu.

Impresionant! Un amic îmi spune în timp ce-i povestesc câte ceva despre producţia DID-ului: bine, dar ăsta nu mai e joc! „Păi, nu prea mai e", zic eu, „este... simulator!"

Răsfoind manualul am aflat că Digital Image Design Ltd. face, printre altele şi aplicaţii pentru simulatoarele militare. Pentru cele adevărate, vreau să spun. Toată cartea e plină de scuze, cum că au trebuit să mai simplifice puţin jocul pentru a nu face praf jucabilitatea.Pentru că dacă folosesc cuvântul „complex" nu spun nimic, iar dacă rostesc „îmbârligat rău de tot" nu urc decât până la „eufemistic". Acum un an, când EF2000 a ieşit pe piaţă şi a pus la respect toţi concurenţii, mi s-a părut că nu se poate merge cu foarte mult mai departe. DID a făcut-o însă şi cu atâta sârg încât nu lasă dreptul la replică nimănui. În ultima vreme mai multe firme au scos simulatoare de F22 (Novalogic: F22 Lightning II, Interactive Magic: iF22 şi nu mai ştiu cum). Ca să nu bat câmpii foarte mult am să spun doar că F22-ul de la Novalogic este pe lângă F22:ADF cam cum e Pacman pe lângă Supaplex, e vorba de aceeaşi temă însă...



Complexitatea

F22-ul este un avion ultra rău. Are capabilităţi stealth, principalul avantaj fiind tocmai acela că poate ataca şi distruge, înainte de a fi reperat. Într-un cuvânt, o bijuterie de tehnică şi proiectare.

Ce te interesează pe tine este modul în care poţi scoate de la „bijuterie" tot ce se poate. Simulatorul în discuţie nu ştiu cât de aproape de realitate este, dar în mod sigur nu e prea departe. EF2000-ul e mic copil ca volum de informaţii aruncat asupra jucătorului prin intermediul instrumentelor de bord. Numai să înveţi tot ce oferă HUD-ul (Head Up Display) şi este un lucru de laudă. Fiecare tip de vehicul, aliat, inamic, avion, camion, barcă are un semn caracteristic. În total rezultă o listă de trei pagini. Şi asta e numai începutul.



Ce să vă mai povestesc. Închipuiţi-vă un avion de luptă ultrasofisticat şi aparatele sale (de la radio, la rezervoare de combustibil) şi aveţi cea mai fidelă imagine. DID a luat în considerare îndeajuns de multe lucruri ca să-l mulţumească şi pe cel mai maniac fan al simulatoarelor. Există 6 frecvenţe radio, folosite pentru diferite tipuri de mesaje. Dacă întârzii şi nu apari în capătul pistei la timp, eşti decalat pentru mai târziu, ceri confirmări suplimentare, te certi cu turnul de control, mă rog, ca la carte.

HUD-ul are 5 moduri de lucru, pentru lupta aer-aer, aer-sol, aterizare, navigaţie şi alimentare în aer. Bineînţeles că fiecare mod este altceva faţă de celelalte, adică mai multe lucruri de învăţat.

Oricum, cred că DID a reuşit din plin ceea ce şi-a pus în cap. Redarea la cel mai înalt nivel a complexităţii pe care o presupune mânuirea unei scule de asemenea calibru. La urma urmei, piloţii de pe F16 spuneau că respectivul avion este la fel de puternic ca o întreagă escadrilă de avioane de vânătoare din al doilea război mondial. F22-ul e cu mult mai rău.

Virtual şi real

La modul foarte simplu, ai un F22 cu care trebuie să faci nişte misiuni. Pur şi simplu. Complexitatea vine din faptul că totul se întâmplă foarte apropiat de realitate. Ca şi în EF2000, o misiune nu este un sistem închis. Tot ce se întâmplă în teatrul de luptă este interconectat. Toate vehiculele din joc se mişcă respectând nişte ordine. Fiecare are misiunea sa, fie că este camion, tanc sau avion, aliat, neutru sau inamic. La un moment dat pe hartă pot exista în mişcare sute de unităţi. Este un întreg război, iar tu nu



ești decât un pion, e drept unul important.

Misiunile sunt cele obișnuite pentru un simulator. Distrugi diferite ținte, aperi băieții buni și interceptezi băieții răi și vorbitori de limbă rusă. În joc sunt prezente enorm de multe tipuri de aparate de luptă, fie ele blindate, tancuri, nave sau avioane (31 de tipuri de mașini, blindate, tancuri, 18 tipuri de nave și avione cu grămada, de la AWACS-uri la avioane civile și nevinovate).



Dar ce zgomot să aude? Tu erai Fane?!

Bineînțeles că din ce am spus până aici rezultă că n-ai mari șanse să te descurci cu succes dacă ești aruncat direct în campanie. Bucuria vine din existența simulatorului, unde poți să exersezi diverse manevre, până când îți reușesc. Dacă tot a venit vorba, spun aici că un joystick bun este aproape indispensabil. Spun „aproape", pentru că te poți descurca și cu tastele, însă nu te aștepta să reușești o alimentare în aer, folosind tastele, atunci când e nevoie să-ți corectezi traiectoria cu câteva grade.

După ce ai terminat cu simularea poți să intri în lupta propriu-zisă. Trei scenarii în trei zone diferite, lumea arabă nelipsind, normal, te așteaptă ca să-ți scoată peri albi. Ca să-ți faci o idee, se poate întâmpla ca o misiune să dureze ore, să ai nevoie de alimentare în zbor și alte finețuri specifice armatei americane. Ce-mi place este că misiunile au scenarii bine gândite și, culmea culmilor, destul de clare. În general, sistemul de briefing și harta au fost îmbunătățite, astfel încât înțelegi destul de repede ce ai de făcut. Asta fiind, normal, partea cea mai ușoară.

Engine și grafică

Îmbunătățirea față de EF2000 se simte din primul moment. Parcă tot engine-ul a fost schimbat, pentru că aspectul este mult diferit. Jocul merge în trei rezoluții (320x200, 640x400 și 800x600), cea mai slabă fiind chiar destul de haotică. Se poat customiza detaliile astel încât, măcar teoretic, ar trebui să meargă și pe calculatoare mai normale. Ce pot să spun e că pe un Pentium la 225Mhz merge fără probleme în 800x600 cu toate detaliile posibile, arătând excelent. Bineînțeles că este suportat chipset-ul 3Dfx, acolo unde există. Oricum, chiar fără 3Dfx, detaliile sunt excelente, soarele generează așa numitele „lens-flare", e drept că hexa-gonale, dar de efect. Efectele de fum sunt lucrate cu mult mai multă grijă decât în EF2000, fie că e vorba de dâra rachetelor, fie că e vorba de fumul și praful degajate de vreun tanc mai furios.

Una peste alta, din punct de vedere grafic (ba și sonor, săc) realizarea se ridică peste așteptări, iar engine-ul este îndeajuns de performant ca să nu te scoată din minți.

Încă un joc

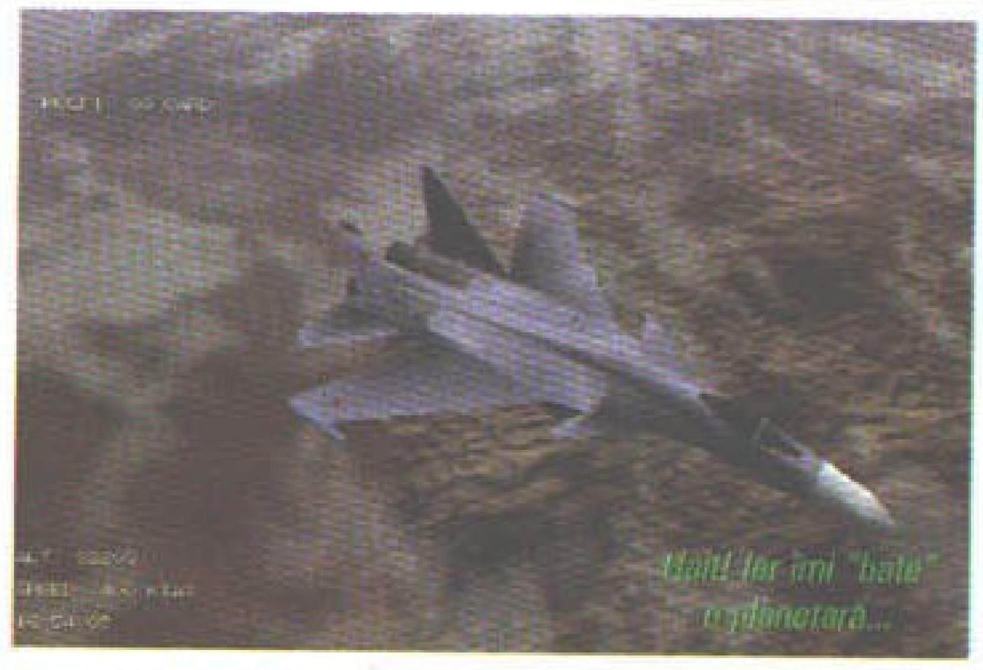
De parcă nu era destul de nebunesc simulatorul singur, DID a mai inclus două micuțe chestii, ca să mai dea culoare. Prima este o minune pe nume ACMI (Air Combat Maneuvers Instrumentation) care folosește la înregistrarea traiectoriei avută de avionul propriu în timpul zborului, pentru a fi folosită ulterior, fie pentru studiu, fie în cadrul vreunui briefing. În timpul zborului poți să pornești/oprești „banda" ca să înregistrezi ce și cum faci, astfel încât să poți observa eventualele greșeli. E de prisos să spun că se adresează numai celor cu adevărat „răi".

Al doilea lucru pe care DID l-a pus la punct este o nouă perspectivă asupra conflictului și anume aceea dintr-un AWACS (Airborne Warning And Control System). Este practic un nou joc, în principal de strategie. Tu ești cel care stabilește cine pe cine interceptează, cine pe cine escortează, cine, când și pe unde atacă sau se apără. Flotila pe care o ai la dispoziție nu e formată numai din F22-uri, ci conține toată gama de avioane din dotarea USAF, de la A8 Harrier la avioane cisternă. Oricând în timp ce faci pe comandantul poți să preiei comanda unui F22 (la urma urmei e normal) și să încerci să te descurci mai bine decât pilotul creat de AI-ul calculatorului. Bineînțeles că lucrurile nu sunt așa de simple cum ar putea părea la prima vedere. Uneori avionul pe care-l desemnezi ca interceptor nu poate ajunge până unde vrei tu, trebuind să ai în grijă și cât combustibil și muniție are fiecare. Senzația este însă excelentă, iar DID a sesizat foarte bine dorința omului de a simți o escadrilă de avioane de luptă cum îi ascultă toate dorințele. O misiune în care se folosește AWACS este de obicei destul de amplă și te complexă, astfel încât nu e ușor să te prindă și să te tragă la fund.

Multiplayer

La capitolul multiplayer nimic extraordinar de nou. Se joacă pe toate rețelele posibile (LAN, Internet,


Atenție la sectorul doi!


Hait! Iar îmi "bate" o planetară...


Bogs. Autoportret

modem, cablu serial). Un lucru bun, care lipsea din câte țin minte în EF2000, este că poși să scrii mesaje proprii către ceilalți. În EF200 nu puteai decât să folosești mesaje predefinite și asta, deși dădea un sentimnet plăcut de „ce-șmecheri-suntem-și-ce-cool-vorbim", devenea enervant. Era frumos însă că nu știai totdeauna dacă pilotul care-ți trimite mesajul este un om sau calculatorul.

Scorul

Poate tonul articolului nu este foarte entuziast, dar probabil că m-a prins „flama" jocului așa de bine că m-a făcut om serios și cu opinii exprimate clar și concis. Dealtfel, e chiar ușor să dai verdictul, atunci când jocul vizat de articol iese dintre concurenți ca măgarul dintre oi. Și încă ce măgar! Iubitorii de simulatoare ar trebui să-l vadă măcar, dacă nu să se-ncrânceneze și să-l studieze temeinic. Ceilalți, cei de care vorbeam la început, nu au nevoie probabil de sfatul meu. Vestea o să se răspândească rapid. DID a scos TFX3: F22 Air Dominance Fighter. Cel mai tare simulator de avion militar văzut vreodată pe PC. Și asta fără o umbră cât de mică de îndoială.

Go!

- Bugs

Producator Digital Image Design	
Minim	Recomandat
P5-100/16M 4X CD-ROM SVGA Card Win95	P5-233/32M Sound Card

95

Ce ne place	Ce nu
Un simulator profesional din toate punctele de vedere	Starea vremii nu se face foarte simțită

AERGISTAL

Age Of Empires

Ştiţi voi cam pe când au început oamenii să se tacticizeze? Va aud? Vedeţi că nu aveţi idee. La început armatele (adică hoardele) se aliniau faţă în faţă şi la un semnal se aruncau una asupra celeilalte şi-şi cărau pe cârcă până una ceda nervos. Asta s-a întâmplat până prin anul 490 î.e.n. când a fost faimoasa bătălie de la Marathon. Atunci armata greacă a atacat armata persană care tocmai debarcase aproape de cetatea Atenei. Armata greacă era alcătuită din patru rânduri de oşteni pe mijloc şi din opt rânduri pe flancuri. Cu timpul centrul s-a retras în urma presiunii trăgând şi perşii spre interior, mişcare care a permis flancurilor greceşti să lovească din plin armata persană şi băgând deruta-n adversari. Iată deci şi răspunsul pe care îl vroiaţi referitor la începuturi.

Dacă va fi să ne referim la Age of Empires vom vedea că aici putem aplica o grămadă de tactici şi strategii şi aproape intotdeauna computerul va răspunde pe măsură. Hai să ne mai apropiem ochiul critic şi să vedem ce-i de făcut ca să câştigăm un pic.

Există patru resurse de care trebuie să ţinem seama în managementul jocului. Cea mai importantă resursă este hrana, care de altfel este şi în viaţa de toate zilele un pic vitală. Poţi obţine haleală vânând, pescuind, culegând fructe sau pur şi simplu construind ferme. A doua resursă ca importanţă este lemnul, care îl poţi găsi din belşug mai peste tot pe hartă. După lemn urmează imediat piatra, folositoare la construcţii (cum era şi normal). Cu piatra este o mică problemă pentru că se găseşte mai rar şi numai prin cariere. În sfârşit ultima resursă este aurul, ce va folosi pe la upgrade-uri şi la comerţul internaţional. Chiar că aurul se găseşte rar, doar pe ici pe colo, aruncat printre tufişuri.

La începutul fiecărui scenariu cel mai prioritar lucru va fi organizarea vânătorii pentru a face rost de carne pentru mâncat. Între timp af fi bine ca cineva să se ocupe de construcţia unei vetre a satului, apoi a unui depozit şi a câtorva locuinţe pentru viitorii locuitori. Pentru a putea duce la bun sfârşit misiunile din joc este necesar (de fapt vrei nu vrei, tot acelaşi lucru este) ca prima jumătate a partidei să fie dedicată aproape în majoritate dezvoltării economico-administrative şi a adunării resurselor necesare declanşării şi susţinerii viitoarelor conflicte armate.

O deosebită atenţie va trebui să o acorzi cercetării noilor tehnici şi tehnologii. Este bine ca departamentul tău de cercetare (care de altfel se găseşte în mijlocul pieţei, sau în depozit, sau prin tot soiul de locuri obscure) să lucreze cu un pas înaintea concurenţilor pentru a putea folosi din plin culmile progresului tehnologic datorat sudorii întregului popor, totul fiind făcut de popor, cu poporul şi pentru popor... aplauze prelungite... urale... împuşcături... de fapt era alt film.

Dar dacă ar fi să revenim la caprele noastre, cum spuneam şi înainte după ce reuşim să încropim un oarecare sătuc, este bine să ne preocupăm şi de acapararea resurselor. Dacă cu mâncarea şi lemnul nu prea avem ce acapara, putem pune monopol în schimb pe piatră şi aur. În timp ce construiam satul, cercetaşii noştri au avut timp să descopere zăcămintele din preajmă. Pentru a asigura un control minim al acestora vom trânti în dreptul fiecăruia câte un turn de apărare, care va fi absolut suficient pentru păstrarea în bună stare a bogăţiilor. Dar dacă nu vei da zor cu ce am vorbit, să fii sigur că unul din duşmani a făcut-o în locul tău.

Aducând vorba despre turnurile de apărare ar trebui să spun că în acest joc sunt de mare importanţă zidurile şi turnurile bine plasate. Dacă în alte cazuri zidurile erau un motiv de glumă şi pierdere de timp, iată că acum au căpătat, aş putea să spun, chiar un rol cheie în defensivă. Ele sunt foarte uşor de construit, nu consumă nici multă piatră şi nu prea am întâlnit cazuri în care să încerce careva să le dărâme (de pe uscat, căci de pe mare s-a întâmplat dese ori).

Ajungând cu scrisul aici bag de seamă că nu am scris nimic despre ce tactici trebuie să adopţi pentru o victorie clară. Dar mai bine să-ţi spun ceva mai important. Pentru a nu face parte discordantă faţă de celelalte joace din ultima vreme şi Age of Empires are un editor de scenarii. Culmea este însă că este unul chiar foarte bun. Poţi încropi destul de repede o grămadă de noi scenarii, vorba aceea "editate până la ultimul amănunt". Însă ce m-a impresionat plăcut a fost grămada de opţiuni tactice ce le poţi inocula adversarului. De la hoardele barbare până la falangele macedonene, trecând prin "nemuritorii" egipteni (gărzile faraonului), găseşti tot felul de moduri de organizare şi susţinere a luptei. Pentru mine acestea toate au reprezentat un deliciu care l-am găsit la puţine jocuri.

Şi tot i-am dat cu pălăvrăgeala şi cu sfaturile de-am ajuns la sfârşit fără să scriu nici măcar două rânduri despre partea cea mai interesantă a unui joc de strategie, adică partea cu bumbăcirea adversarului. Dacă nu apare ceva mult mai interesant pâna la numărul viitor, cu siguranţă că vom mai povesti despre Age of Empires. Până atunci mai încercaţi şi voi singuri, că prea v-aţi învăţat mură-n gură. Hai pa-pa!

-Mazer

Read this!

Aici zice-se ar trebui să stea răspunsul cel original la întrebarea provocare pe numele său de fată zisă "Betonul vă răspunde". Aşa şi este, oricât ar părea de ciudat. Mai întâi însă...

Variante de răspuns au fost multe, majoritatea învârtindu-se, ca fluturii de noapte în jurul lămpii, pe lângă ideea, minunată de altfel, a betonului care e tipul cel ce răspunde la scrisori, în speţă eu. După ce m-au dat jos de pe bec, unde mă suisem de încântare, colegii şi... prietenii mei, mi-au zis că "Uite ce e, mă băiatule! Dumitale săă-ţi iasă betonul din cap că ne bruiezi radioul. Şi nu te mai uita aşa, că ştii foarte bine, nu ăsta e răspunsul pe care îl aşteptam". Aşa că am continuat să cercetez, să sortez...

Au fost unii care au văzut o legătură cu plăcile de beton din Dune 2. Frumos. Alţii care se întrebau dacă betonul "o fi guma pe care o folosiţi voi în redacţie?". Urât da' tot frumos. Amiralul Lee, singura fată care s-a încumetat să ne scrie şi care e supărată pe noi că nu i-am răspuns (snirf!) ne-a spus că ne iubeşte şi... hm, ăsta da' răspuns, nu contează că n-are legătură cu subiectul. Unii au zis că "ecoul, bineînţeles, răspunde datorită ecoului pe care-l emană (nu e Mană)". Uau! mi-am zis, emanând un gând ciudat din cap, pe care mi l-a re-emanat plafonul înapoi, de mi s-a emanat imediat un cucui.

Căci de n-ar exista nebuni,
Şi vaci şi boi şi cucuruzi,
Am fi cu toţi normali, dar cruzi
Ca nişte... err... err... huni?

versuri măcar gri şi stupide rău - autor necunoscut de la GO

Ei, dar să vedem răspunsul...

Răspunsul nu-l puteţi vedea în întregime pentru că este, el, răspunsul, o scrisoare bandă-desenată de ne-a lăsat pe mine paf, pe Andrei praf, pe Max buf, pe Jhonny hodoronc şi pe Fane tronc. Tânărul se numeşte Moise Silvian Andrei şi ne scrie prima oară. N-aş fi cinstit dacă n-aş spune că scrisoarea a "suflat" de sub nas premiul unui alt turbat (unul cu stâlpi şi beţivi în cap) mai ales pentru că dovedeşte o muncă şi o dorinţă de afirmare de ne-a luat cu ameţeală. Răspunsul în sine e scurt, poate nu chair nebunesc, dar tare simpatic: "Păi din câte ştiam eu, omu', în special elevu' la teze (notă: ba şi studintele, zicem noi) când nu ştie vreo chestie, fixează tavanul, NU care cumva să-i pice în cap (notă: da, da că cine ştie ce emană de-acolo). Tavanul, fiind din beton, se cheamă că nu zice nici pâs, cu toate că omul, elevul, se uită insistent (notă: a dracu' tavan, nesimţit rău). Mă gândesc că poate d'-aici vine numele rubricii. Spun prostii? Voi hotărâţi". Ok, dai un telefon la Mag. Muzica şi vorbim ca să te răsplătim cu un joc, o măslină, ceva.

Hai să vă zic acum şi cum stă treaba de fapt, nu? Ideea e că unul din noi a avut o pisică pe care o chema Alfa. Care acum nu mai e, trecând în veşnicele plaiuri ale vânătorii. Cu câteva zile înainte de tristul eveniment, redacţia s-a îmnbogăţit cu o altă reprezentantă a felinelor. Ghiciţi cum o cheamă? Corect! Beta. Şi cum suna stupid s-o alintăm Betuţa...

-Bugs

Helios 3D şi Monster 3D

După articolul din numărul trecut, mai mulţi cititori ne-au întrebat de unde pot cumpăra Canopus Pure 3D şi la ce preţ. Deoarece la acea dată la noi nu exista nici un accelerator cu 3Dfx, am recomandat şi eu cele mai bune plăci care se găseau *dincolo*. În momentul de faţă au apărut pe piaţă Monster 3D (produs de Diamond Multimedia) şi Helios 3D (A-Trend), aşa că le-am luat pe amândouă şi le-am pus una lângă alta să vedem ce le poate pielea.

DESCRIERE

Pentru început trebuie spus că memoria de pe Helios era de 35ns ceea ce ar fi trebuit să-i confere un avantaj destul de mare faţă de Diamond care avea la 50ns. Design-ul ambelor plăci este destul de asemănător, provenind din versiunea de referinţă dată de 3Dfx. Plăcile folosesc acelaşi tip de cablu pentru conectarea cu placa video, şi, calitatea acestora fiind asemănătoare ne aşteptăm la rezultate asemănătoare din punctul de vedere al calităţii imaginii.

TESTELE

Deoarece motivul pentru care îţi iei 3Dfx sunt jocurile, m-am gândit eu câteva nanosecunde (sub 35) şi am hotărât că astea vor fi testele. Dacă exista vreo îndoială în privinţa jocurilor alese, o voi risipi imediat: Quake şi Quake2. Deasemeni, pentru a-i mulţumi şi pe cei mai riguroşi am făcut teste şi cu unele programe "specializate" pe care le aveam la îndemână: Wizmark 3.0, PC Player Benchmark şi d3D test. Trebuie să spun că niciodată nu avusesem încredere în programe de genul acesta care trag linii colorate, scroll-ează ecrane în Excel, schimbă atributele fonturilor în Word, mişcă diverse chestii pe ecran sau fac alte prostii după care zic: "*Calculatorul acesta are nota X din Y pe scala inventată de noi care oricum nu înseamnă nimic pentru dvs.*" Puţin ştiam dar bine, iar rezultatele au venit să-mi sprijine bănuielile. Dar să nu anticipăm.

CUM AM TESTAT

Cine a jucat Quake nu se poate să nu fi auzit de "timerrefresh" şi "timedemo". Acestea sunt comenzi care se dau din consola jocului şi au ca rezultat afişarea unui număr de cadre pe secundă. Prima comandă efectuează o rotaţie de 360° calculează timpul necesar pentru a desena respectivele frame-uri, face apoi o împărţire al cărei rezultat este tocmai numărul de cadre pe secundă. Această metodă nu este tocmai recomandată, rezultatele depinzând foarte mult de dimensiunea camerei, numărul de obiecte/monştrii, sursele de lumină etc. Rezultate mai bune se obţin cu "timedemo *nume*", unde nume este numele unui demo preînregistrat. Această comandă afişează demo-ul la viteza maximă pe care o permite calculatorul/placa video, apoi împarte numărul de frame-uri la numărul de secunde necesare afişării, apoi dă rezultatul. Metoda este destul de bună pentru că testează placa în condiţii normale şi nu simulate, iar rezultatele pot fi comparate de către oricine rulează demo-ul respectiv în condiţii similare (în cazul de faţă am folosit timedemo demo2).

În Quake2 trebuie dat mai întâi "timedemo 1" pentru a-i spune engine-ului să afişeze la la viteza maximă, apoi "demomap *nume*" pentru a obţine un rezultatul. Cele două rezultate sunt obţinute cu demo1.dm2 şi demo2.dm2.

Testul Wizmark se bazează pe un demo de la 3Dfx intitulat "Wizard's Tower" şi se laudă că testează în condiţii de "real world". Pe scurt, se plimbă într-o cameră cu perspectivă 1st person şi calculează un scor (cine l-a văzut o să-mi de dreptate când zic că faţă de Quake dă greş mizerabil şi ca joc şi ca benchmark).

Testul PC Player "zboară" într-un mediu frumos colorat, al cărui element central este un logo cu PC Player aflat în mişcare. Testele cu acesta le-am făcut fără sunet şi cu opţiunile puse la "maximum". Cele două rezultate reprezintă numărul de cadre pe secundă în 640x480 şi 800x600 (fără z-buffer).

D3d test scoate trei rezultate care reprezintă rata, de umplere (milioane de pixel/sec), numărul de poligoane (mii de poligoane/sec) şi intersecţia.

ALTE DETALII

Configuraţia pe care am testat este un P5/166MMX (overclock-at la 208), 64M, Glide 2.43 şi DirectX 5. Plăcile au foste testate succesiv la 50, 54, 60 şi 66 Mhz.

Setări 3Dfx:

SET FX_GLIDE_SWAPINTERVAL=0
SET SST_SWAP_EN_WAIT_ON_VSYNC=0
SET SST_FASTMEM=1
SET SST_FASTPCIRD=1
SET SST_SCREENREFRESH=85

Setări Quake:

-nocdaudio -nosound -heapsize 32000 r_mirroralpha 0.3, r_shadows 0, r_wateralpha 0.3, r_novis 0, gl_flashblend 1, gl_polyblend 1, gl_playermip 1 gl_keeptjunctions 1, gl_ztrick 1, gl_finish 0.

REZULTATELE

Surpriză! Rezultatele testelor "serioase" sunt identice pentru amândouă plăcile, chiar şi la frecvenţe de ceas intern diferite (ceea ce nu e normal). Aşa că o să le ignorăm de acum înainte.

La testele în 50 şi 54MHz plăcile au dat rezultate asemănătoare ceea ce era de aşteptat deoarece folosesc acelaşi chip iar design-ul este derivat din versiunea de referinţă de la 3Dfx.

A doua surpriză: memoria de 35ns de pe Helios ori e proastă ori design-ul plăcii e aiurea, pentru că altfel nu se explică de ce nu merge la mai mult de 54MHz în timp ce Monster-ul nu are probleme nici la 66 MHz (ceea ce pentru memorie de 50ns e ceva). Mai exact, pe Helios Quake-ul se blochează dacă frecvenţa este peste 54MHz, în timp ce pe Monster mergea şi la 68MHz, apărând însă unele erori la desenarea texturilor (am reuşit să-l blochez totuşi pe la 72MHz...).

Pentru cine nu s-a convins deja de avantajele forţării frecvenţei, ar trebui amintit că diferenţa de 10 cadre în Quake şi 7 în Quake2 reprezintă destul de bine diferenţa dintre o animaţie acceptabilă şi una bună.

CONCLUZII

Cele 2 acceleratoare au performanţe asemănătoare la frecvenţa standard (*traducere*: merg la fel), dar la frecvenţe superioare calitatea cu care lucrează firma Diamond îşi spune cuvântul (*traducere*: e mai bună, cumpăraţi Diamond).

Pentru ca să vă derutez suplimentar o să vă spun că a apărut chipset-ul Voodoo2; prima placă scoasă fiind de la Creative Labs, cea de la Diamond urmând să apară pe la jumătatea lunii martie. Performanţele lui V2 sunt de trei ori mai mari faţă de V1, graţie procesorului dedicat pentru triunghiuri, celor două unităţi de mapat texturi, a memoriei de 8 sau 12M (25ns) şi a vitezei de 90MHz la care lucrează (bate chiar şi Obsidian-ul de care ziceam în numărul trecut). Ca să vă ameţesc definitiv voi menţiona că are 100+fps în Quake2 şi că se găseşte (dincolo) la preţuri între $200 şi $300.

`#include <disclaimer.h>`

Aviz amatorilor: Overclock-area nu este recomandată. În condiţii normale de funcţionare, chipset-ul de pe 3Dfx are o temperatură destul de ridicată, iar în momentul în care este forţat la frecvenţe superioare, se încălzeşte **rău de tot**, aşa că nu încercaţi dacă nu aveţi radiatoare/ventilatoare pentru răcirea acestuia.

Nu vreau să mă înţelegeţi greşit. Dacă aveam mai multe plăci de ambele feluri la dispoziţie aş fi putut spune *cu siguranţă* că *aia* e mai bună decât *ailaltă* şi în ce condiţii. Cu coate că ***teoretic*** e posibil să fi dat peste un Diamond excelent şi un Helios mai puţin performant, eu tot pe Diamond mizez.

A, şi încă ceva: nu am avut nici o sponsorizare sau reclamă, aşa că puteţi conta pe obiectivitatea noastră.

-Roger

FRECVENTA	PLACA	QUAKE I	QUAKE II		WIZMARK 3	PC PLAYER		D3D TEST		
50	DIAMOND	27.2	22.0	24.8	25116.1	25.2	22.4	30.08	373	2.76
	HELIOS	27.2	21.9	24.8	24887.3	25.1	22.4	30.00	374	2.76
54	DIAMOND	29.7	23.2	26.5	25162.0	25.2	22.4	30.08	373	2.76
	HELIOS	29.7	23.2	26.3	25041.0	25.0	22.4	30.08	373	2.77
60	DIAMOND	33.3	26.7	29.9	25218.6	25.2	22.4	30.08	372	2.76
	HELIOS	-	-	-	-	-	-	-	-	-
66	DIAMOND	37.3	29.1	32.2	25321.0	25.2	22.5	30.08	372	2.76
	HELIOS	-	-	-	-	-	-	-	-	-

[Ctrl][Alt][Del][>]

Balls of Steel

Apasă 'PrintScreen' apoi introduce codul.
COUCH POTATO = moduri video
EVIL TWIN = 2 mingii
FREAKSHOW = aprinde „extra ball"
NERF GUN = super cannon
POPCORN = aprinde „super pops"
ROACH MOTEL = aprinde „crawler attack"
T-MINUS 1 = target practice
T-MINUS 2 = bug hunt
T-MINUS 3 = guard duty
T-MINUS 4 = xenophobia
T-MINUS 5 = meteor storm
T-MINUS 6 = rescue
T-MINUS 7 = showdown
T-MINUS 8 = final assault
TRIPLETS = 3 mingii

Birthright: Gordon's Alliance

F3-SYNCASH = bani

Blood Bath

Codurile se introduc în timpul jocului cu litere mici.
badass = toate armele și muniție
ether = mișcare încetinită
flrup = muniție nelimitată
gtnx = sare la nivelul următor
hollywood = invulnerabilitate
sgtrock = invulnerabilitate, toate armele și muniție

CivNet

Pentru a activa codurile trebuie apăsate în ordine: CTRL-A-O-D-B-A-M-F
ALLSEEINGEYE = toată harta
ARMAGEDDON = distruge toate orașele
ARMYINFO = informații despre celelalte rase
AUTOMODE = calculatorul joacă pentru tine
GETRICHQUICK = 1000 monezi
MISSLECRISIS = face o rachetă nucleară în fiecare oraș
MONEYANDPOWER = bani
NUKESTORMS = încălzire globală
SCALEIT = mărește producția

Fighter's Anthology

Acces la toate misiunile = în meniul principal, apasă simultan 'Alt' 'Ctrl' și 'Shift' (cele din dreapta) și fă click pe „single mission".

HeliCops

/CLOAK = invizibilitate
/IRONMAN = invulnerabilitate
/STAGEWIN = termină misiunea curentă

Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Codurile trebuie precedate de ' '.
BOINGA 0 = dezactivează invulnerabilitatea
BOINGA 1 = activează invulnerabilitatea
CARTOGRAPH = toată harta
DIEDIEDIE = toate armele
FREEBIRD = fly mode
GAMEOVER = sare la nivelul următor
GIMMESTUFF = toate obiectele
GOSPEEDGO 0 = dezactivează mișcarea încetinită
GOSPEEDGO 1 = mișcare încetinită
IAMAGOD = toate puterile
QUICKZAP = teleportează pe coordonatele alese
STATUESQUE 0 = dezactivează AI-ul
STATUESQUE 1 = activează AI-ul
TRAINME = mărește nivelul „forței"
TRIXIE = mana

Joint Strike Fighter

Pentru a zbura cu orice avion: în ecranul cu piloții apasă simultan ambele taste 'Ctrl' și 'Enter'

Myth: The Fallen Lords

Pentru a putea juca orice nivel trebuie apăsată tasta 'Space' și selectat simultan „New Game" (în meniul principal)

Nuclear Strike

Codurile se introduc în ecranul cu load/save, în fereastra pentru parolă. La codurile care conțin spatiu se foloseste săgeată dreapta. Dacă introduci codul corect, vei auzi un click.
CHAINMAIL = armură nelimitată
UNLEADED = combustibil nelimitat
GUNSRUS = muniție nelimitată
EAGLEEYE = mod recunoaștere (nimeni nu poate sa tragă)
OLDSCHOOL = vedere de deasupra
SHARK BAIT = shockwave
MAD BOMBER = shockwave, muniție nelimitată
CHEESYPOOF = munitie, combustibil si muniție nelimitată
Codurile pentru nivele:
JUNGLEWAR = nivelul 1
BUCCANEER = nivelul 2
DETONATE = nivelul 3
AFTERSHOCK = nivelul 4
BLITZKRIEG = nivelul 4 (alt cod)
CHESSPIECE = nivelul 5
NOMANSLAND = nivelul 5 (alt cod)
BASTILLE = nivelul 6
LIGHTNING = nivel secret

Pitfall 2

EATMOREBRAN = 9 credite
FIVEEASYPIECES = primele 5 nivele
FRAMERATE = afișază numărul de fps.
IDBUYTHATFORADOLLAR = toate nivelele
LETSDOTHETIMEWARP = versiunea Atari 2600
MEOWMEOWLIKEMEOWMAN = 9 vieți
PUMPYOUUP = reîncarcă armele

Postal

BREAKYOSAK = muniție pentru shotgun
CARRYMORE = dublează cantitatea maximă de muniție
CROTCHBOMB = mine
DAWHOLEENCHILADA = flamer, grenade, rachete și napalm
EXPLODARAMA = grenade și rachete ghidate termic
FIREHURLER = aruncător de flăcări
FLAMENSTEIN = flamer, cockteil-uri molotov și napalm.
GIMMEDAT = toate armele, obiectele și armură
HEALTHFUL = restaurează sănătatea
HESSTILLGOOD = învie
IAMSOLAME = invulnerabilitate
LOBITFAR = grenade
SHELLFEST = spray cannon
STERNOMAT = napalm
THERESNOPLACELIKEOZ = termină nivelul curent
THICKSKIN = armură
TITANIII = rachete ghidate termic

Sub Culture

Codurile se introduc în timpul jocului
BEDLK = invulnerabilitate
BILLY = mărește viteza
DIDIT = termină misiunea curentă
HAVEALL sau HAVESOME = permite accesul la toate misiunile
IMNOTLUC = invulnerabilitate
MUTANT = protecție împotriva radiațiilor
REFILL = restaurează scuturile
TONKA = mărește rezistența carcasei
WONGA = bani

Turok: Dinosaur Hunter

Versiunea retail:
LLSNMRTN = invulnerabilitate
MGRLSGTM = toate armele
RHNSRLL = muniție nelimitată
TRNTNNQ = toată harta
HFLLTHSH = miniaturizează inamicii
JFFSPNGDNBRG = vieți infinite
DGHTTSRS = toate cheile
KNTSFSKS = fly mode
TKMDKK = arată toți adversarii
Versiunea OEM
DDDNSTBR = invulnerabilitate
THMSCLS = toate armele
LNJHNSN = muniție nelimitată
GNNTRTMNT = toată harta
JSNCRPNTR = miniaturizează inamicii
JFFSPNGDNBRG = vieți infinite
NGLCKCK = toate cheile
BKSTRD = fly mode
FHGTBC = arată toți adversarii

Wages of War

Codurile trebuie introduse cu majuscule
BLOOD MONEY = activează codurile
ADJECTIVES = toate armele, muniție, echipament, obiecte speciale și maximizează caracteristicile
911 = 10 kit-uri de prim ajutor
BILL = toate armele, echipamentul și obiecte speciale
DEADMAN = omoară toți adversarii
ELBOW ROOM = 999 puncte de acțiune pentru unitatea curentă
HOUR = crește cu o oră timpul jocului
NOUN = maximizează sănătatea unității curente
SET MINE = plasează o mină în poziția curentă
SMOKE = 25 de grenade fumigene
STATS = maximizează caracteristicile unității curente
VERB = un încărcător pentru fiecare tip de armă la unitatea curentă

Wing Commander: Prophecy

Tastează 'DYNOMITE' în timpul zborului pentru a activa codurile.
CTRL-C = fară coliziuni
CTRL-I = invulnerabilitate
CTRL-F12 = distruge nava pe care ești fixat.

Worms 2

Se introduce codul apoi se apasă 'Backspace' pentru activare
BACKFLIP = 'Backspace' de două ori pentru salt înapoi
GODMODE = rîmele devin invulnerabile.
HIGHJUMP = rîma sare mai sus
REDBLOOD = rîma sîngerează
SUICIDEBOMBER = Kamikaze este înlocuit cu un Suicide Bomber.
SUPERSHOPPER = o gramadă de cutii cu arme secrete
Coduri pentru editorul de nivele:
OSSETT = permite folosirea peisajelor din jocul original
OnDeadlyGround = In nivelele de tip „peșteră", minele se transformă în butoaie cu petrol.

D'apoi acum...

Întrebărilele sunt ele:

1. Ce e ăla/aia *Shama Li*? În ce joc apare?
2. Alcătuiți folosind *toate* literele următoare, cinci cuvinte legate rău de lumea jocurilor cea aventuroasă, cu blesteme prin ea:

E, E, E, O, O, S, S, N, N, U, D, A, F, T, C, M, H, K, R, I, L, Y

Pe voi, cei care vreți să vă încercați talentele scriitoricești, vă rugăm să explicați, redați, povestiți, șoptiți... mă rog, cum vedeți 'mneavoastră o întâlnire și o discuție între Duke Nukem cel 3D și Larry cel numai 7, deocamdată. Cel mai tare... ia un premiu. Merge? Sper să fie concursul destul de greu și "aberația" destul de ofertantă.

Premiilele uită-lele

1. Heavy Gear
2. The Curse Of Monkey Island
3. Warlords III

Hai, faceți calculelele și trimiteți minunea de talon -răspunsurile separat că nu mai e loc - până în ziua numită în limbaj popular 20 martie nouăș'opt.

```
10 PRINT "Numele?"
20 INPUT nume$
30 PRINT "Prenumele?"
40 INPUT prenume$
50 PRINT "Varsta?"
60 INPUT varsta
70 INPUT "Adresa?"
80 INPUT adresa$
90 PRINT "Ready? GO!"
RUN
Numele?
Prenumele?
Varsta?
Adresa?



Ready? GO
OK 0:1
```

KONKURS

Nu știu cum se face că a trecut și data limită de 20 februarie (anul curent -alternativ sau continuu) pe care o anunțasem cu urale ca limită pentru concurs a (foarte) proaspetei noastre reviste lunare. Și pentru a nu mai lungi vorba purcedem la bucuroșii câștigători și la bucuroasele răspunsuri.

***La prima întrebare se putea răspunde foarte rapid urmarind centura personajului fioros din poster. Jocul implicit:* INCUBATION. *La întrebarea a doua au apărut însă dificultăți, deși 99% din răspunsuri au fost corecte, adică Lord British este* RICHARD GARRIOT.**

Acestea fiind spuse norocoșii ar fi:

Locul 1: **Adrian Andone din Brașov, să fie uimit de Atlantis**

Locul 2: **Marius Jărlăianu (am citit bine?) din București, să-i trăiască 7th Legion-ul**

Locul 3: **Sergiu Câmpian din Cluj-Napoca, să-i fie de bine, cu Galapagos cu tot.**

Toți aceștia trebuie să dea telefon la Muzica pentru formalități. În rest succes la concursul viitor...





O publicație AGORA

ERA INFORMAȚIEI începe MÂINE.

Sunteți pregătit?

Succesul de mâine înseamnă investiții pe termen lung în EDUCAȚIE.

O nouă generație trebuie să se pregătească pentru o lume în care calculatoarele vor fi omniprezente, iar cunoștințele de informatică vor reprezenta o condiție obligatorie a performanței în toate domeniile.

Într-o lume în care tehnologia se înnoiește infinit mai repede decât programa școlară, **GAZETA DE INFORMATICĂ** îți oferă o variantă mereu actuală a fundamentelor și o viziune mereu deschisă a viitorului.

Special pentru ELEVI.

abonați-vă AZI și veți fi pregătiți pentru MÂINE.

Nume: .... Prenume: ....

Adresă: ....

Cod poștal: .... Localitate: .... Tel./Fax: ....

V-am expediat .... lei, cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. .... din data de ..../..../............, pentru Computer Press AGORA, în contul: 2021400027100178, Banca Transilvania, filiala Mureș.

Doresc să mă abonez la: ☐ Gazeta de Informatică - 20.000 lei
5 apariții (februarie-iunie 1998)

Expediați acest talon pe adresa: Computer Press AGORA, CP 172/1, 4300 Tg. Mureș; sau prin fax la: 065-166290. Informații suplimentare la tel.: 065-166516.

POSTA LU' GO

Tipului care ne-a zis "You're the best fu_ the rest" (nu ştim cum îl cheamă)

Chiar mega, super, ultra şi alte alea? Vezi că risti să ne-o luăm în cap şi nouă ne place s-o ţinem acolo unde este. Cum adică "pe cine"?

Miţă

Ura! Ne-a răspuns. Nu e sadică ci, eventual, sadic. Ştim bine de tot care e problema cu provincia da' crede-ne că, cel puţin deocamdată, n-avem ce face. Dacă vezi o legătură între beton şi Paul cel "ginecolog bombardat cu cărămizi" e ok.

Felea Alexandru

Ha, ha, ha! Mi-a plăcut faza cu zidul cel mai gros al cărui beton îţi răspunde dacă-l întrebi de aproape şi cu insistenţă. Auziţi sfat aici: "Încearcă si tu dacă te ţine capul si, cu siguranţă, betonul îţi va răspunde".

Mihai 16MRad

Iacă-tă un poster dublu de data asta. Îl pui pe geam şi dacă vrei să admiri partea cealaltă deschizi fereastra. Happy?

Liviu Boar

Dacă tu ai făcut desenul, păi să ştii matale că eşti chiar meseriaş. Dacă nu... tot e bine că-ţi place Quake. N-am avut timp şi loc că puneam opera respectivă pe aici pe undeva. Poster-ul s-a rezolvat, Ion Storm-ul e şi el prezent, Ar trebui să fi măcar mulţumit. Pliiiiz!!!

Neuromencer

Să foloseşti beton pe post de chewing gum? Hmmm. Gumă de şters chestia aia? Brrr.

Amiral Lee

Vina este exclusiv a mea pentru că nu ţi-am răspuns deşi Fane mi-a băgat scrisoarea ta in ochi de-mi venea să-l iau la bătaie. Ţi-a dedicat parcă şi un articol da' nu cred că a intrat. Tot din vina mea. Şi... hai nu te supăra că am explicat MTG-ul şi pentru începători, dar e normal la început să spui ce şi cum. Sau poate o explicaţie la combinaţia Magical Hack - Karma ar fi fost mai potrivită? Neeaah!

Dyplokalu

Betonul rudă cu cărămizile? Grrrr!!! Abonamente? Grrrrr, da' mai aşteaptă o ţară.

Toma

O adresă destul de drăguţă este www.ugr.net

Bogdan Neacşu (Bobo)

Ne pare bine că-ţi plac articolele noastre. Să ştii că muncim din greu la ele. Uite chiar acu'... ştii ce greu îmi e? Uf!

Scuby

Cel mai lung răspuns la "provocare". Cel mai cu CH2CH5OH. Bine că în liceu dădeam teză la informatică şi nu la chimie că altef şia-cum eram pe-acolo. Şi totuş... hai noroc!

Ungureanu Cristian G.

Da, se pot comanda poştal; da,o să mai scriem; nu, fără CD-ROM. Ai inţeles ?

Bugs (hmmm!)

Mersi de urări. Gravitaţie avem numai între 19 şi 5 dimineaţa. Mulţumiri, de asemeni, pentru hintul cu numărul de telefon scris pe perete în WC-ul din Duke Nukem 3D (auzi dom'le, linie erotică). Să-ţi trăiască procesoru'! Şi... mama ştie de Penthouse n' stuff ăla?

Anca The Killer

M-am concentrat juma' de oră să-ţi înţeleg scrisul, după care am reuşit să citesc chirilice şi ideograme fără probleme. Treaba de care vorbeai face parte din programul oficial de dezorientare a consumatorilor. N-am idee cu memoria. Aproposs, ce killărezi?

Pheenyx

Interesante observaţiile în legătură cu structura fişierelor din DR. Noi, la nevoie, folosim disk-edit-ul. Chimia n-a fost niciodată printre iubirile lui Bugs. Ba chiar din potrivă.

Devil

Acceptăm articole de la membrii clubului, dacă sunt scrise bine etc. Din nefericire poezii nu publicăm.

Sebastian

Turbată? Uau!

Ogre-ul

Ştiaţi că "ogre" în limba de baştină a poporului englez înseamnă "căpcăun"? Nici eu. Despre W2 am mai vorbit şi e timpul pentru (un film serial? Neeeeh!) alţii mai noi.

Rabban (Bestia?)

Mai intâi vreau să te întreb dacă ai vreo legătură cu Dune, respectiv familia Harkonnen. Te rog să nu uiţi că avem un Paul, care la o adică poate fi foarte bine Atreides. Grrrrrr!

Să-ţi trăiască pisicile şi altă dată să te simţi provocat. Ţi-am îndeplinit dorinţa cu nepublicarea numelui. Despre EIDOS & pheripherals avem aceeaşi părere mai toţi de pe-aici. Normal nu?

Căttălyn

Salutare şi lu' matale şi să-ţi trăiască, vorba Andreiului, procesorul. Comerciali sper să nu devenim prea devreme şi ne bucură că eşti de aceeaşi părere.

Şi ca să vadă şi ceilalţi ce cititori avem iată o bucată din scrisoare:

„Îmi place cum sfârşesc articolele voastre. Iată câteva variante:

GO - pune dracu' revista jos şi du-te să vezi cum e jocul

GO - Gică oftează.

GO - Gogu operează.

GO - Grandma' on-line

GO - Gata! Opreşte-te!"

Interesant da' la GO - Gâscă cu Ostropel de ce nu te-ai gândit?

Sub Zero - Galaţi

Mai ştii? Poate-ar trbui să răzui o ţâră un perete să văd de-i făcut din cauciuc dintr-ăla de zici matale. Întrebarea concursului se pare că n-a fost nici pe departe atât de parşivă pe cât de bine informaţi şi cu memorie de elefant sunt cititorii. Cea mai mare parte au ştiut răspunsul la întrebarea cu Lord British, dând şi amănunte despre respectiva pagină a numărului 4, cel cu răspunsul în dânsul.

Sub Zero - Galaţi

Mulţumiri pentru explicaţiile în legătură cu comentariile legate de feţele noastre din GO7. Loial şi cavalereşte ar fi să ne trimiţi şi tu o poză ca să ne putem răzbuna.

Jarod

„Şi dacă RAM-uri bat în geam
De se cutremur FLOPPY,
E ca în HARD eu să te am
Şi-n DOS să mi te-apropii"
Cum adică dom'le „în DOS"?

Eh, gata şi cu poştăreala că s-a terminat parcela. Până numărul viitor, pheeeew!

- Bugs şi-un pic din Fane